www.joker.si

Joker

156

julij 2006, letnik XV, **1390 SIT** (5,80 EUR)

DVD



NAJPRVEJŠI TESTIS: NASLEDNIK PENTIUMA 4 – INTEL CORE 2 DUO, **VEDEŽ:** STRIPOVSKI SUPERJUNACJE, **ANALI:** SERIJA WING COMMANDER, **ŽELEZNINA:** BREZŽIČNE MREŽE, **IGROVJE:** OUTRUN 2006, RISE & FALL, GUILD WARS FACTIONS, MICRO MACHINES V4, DEVIL MAY CRY 3 ...


JOHNNY DEPP
ORLANDO BLOOM
KEIRA KNIGHTLEY
WALT DISNEY PICTURES
PREDSTAVLJA
JERRYJA BRUCKHEIMERJA
FILM GOREA VERBINSKEGA
PIRATI s KARIBOV
MRTVEČEVA SKRINJA
v kinu od 27.julija 2006
www.cenex.si/filmi/piratiskaribov2
CENEX



NA ULICAH TOKIA HITROST
NE POTREBUJE POJASNILA.
HITRI IN DRZNI:
TOKIO DRIFT
PWNA KINA OD 20.JULIJA
UNIVERSAL PICTURES V SODELOVANJU Z RELATIVITY MEDIA PREDSTAVLJA PRODUKCIJO NEALA H. MORITZA "HITRI IN DRZNI: TOKIO DRIFT" LUCAS BLACK BOW WOW
BRIAN TYLER SANJA MILKOVIC HAYS AMANDA COHEN FRED RASKIN KELLY MATSUMOTO IDA RANDOM STEPHEN F. WINDON ACS
KARANTANIJA CINEMAS
CLAYTON TOWNSEND NEAL H. MORITZ CHRIS MORGAN JUSTIN LIN
A UNIVERSAL PICTURE
www.karantanijacinemas.si
www.thefastandthefurious.com

Joker

RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 156
julij 2006
http://www.joker.si

naklada: 16.500 kosov

NOSILEC BLAGOVNE ZNAMKE
Delo revije d.d., direktor: Andrej Lesjak

IZDAJATELJ
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana

DIREKTOR
Samo Žargi, telefon: 01 / 473 82 80

NASLOV UREDNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 01 / 473 82 83

GLAVNI IN ODGOVORNI UREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI PRELOM
David Tomšič

REDIGENT
Sergej Hvala

UREDITELJ NA/TLAČENKE™
Martin Žumer

ILUSTRATORJA
Primož Bertoncelj, Tanja Semion

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, Airman, Case, LordFebo, Luni, Navi, Snail, Sneti, Retro, Yohan



OGLASNO TEŽENJE
Bojan Pretnar, telefon: 01 / 473 82 86, marketing@joker.si

ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 01 / 473 81 23, 473 81 24

Naročniki imajo 15% popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20% pri plačevanju na eno leto. Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče.

TISK IN PRIPRAVA ZA TISK
CTP d.o.o. in Delo tiskarna d.d.

Revija izhaja 15. v mesecu.

ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%.
CDja in DVD so sestavni, neodtujljivi deli revije!

OZNANILA

Leder Šerif je ta mesec na dopustu (revolver lošči globoko v Brazilcu ... ee, Braziliji), zato so te vrstice politično in seksualno korektne. Če vas zanima, kaj v oznanilih, obrnite list.

IGROVJE, KONZOLEC

ŽELEZNINA, PROGRAMJE

PREOSTALNIK

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Mundial je mimo in fant, bilo je čudovito. Koliko prelitega znoja, izkričanih glasilk, vztrepetalih src, koliko spraznjenih vrečk čipi čipsa in zmaličenih praznih piksen piva ... Koliko lepih tekem, mojstrskih potez, nepotrebnih kiksov, pri čemer je vse del igre, pod Alpami kleno zvane žogobrc. Le nekaj je pak morilo (poleg nestrokovnih slovenskih komentatorjev in izklopa HTV2, kjer so se v sam fuzbal spuščali mnogo bolj strokovno): dvomljive sodniške odločitve. Jasno, tudi sudija je samo človek in se lahko zmoti. Navsezadnje ne gre za resnične profesionalce, saj svojo vokacijo opravljajo ljubiteljsko, dočim so v resničnosti receptorji, učitelji ter opisovalci iger. Kako, a me niste videli soditi na tekmi Burkina Faso : Kampučija? Aja, jasno, prenašali so jo samo na HTV, kjer imajo nekaj pojma o nogometu, he he. Skratka, kar sem hotel povedati, je to, da je bržda zadnji čas, da se delilci pravice opremijo z najnovejšo tehnologijo. Ne da morajo skakati po zelenici s peespeji in ipodi, vseeno pa bi lahko ob kočljivostih iz žepa potegnili nalašč zanje izdelano napravo z razumno velikim zaslonom ter zapovedali režiji, naj iz raznoterih zornih kotov zavrti posnetek. V tem času, ko video na poti gledajo že ptice selivke, to ne bi smela biti težava, plus FIFA bi si pridobila nemalo pik v očeh tehno frikov.
Seveda, protiargumentov je ničkoliko: človeški faktor mora biti, to bi uničilo čar, tekma bi imela preveč dolgih prekinitev. Ampak, vas vprašam: lahko vse to nadomesti fakt, da so enajstmetrovke dosojene nepravično, goli razveljavljeni in ofsajdi krivo videni? Nogometaš trenira, gara, crkuje za to, da pride na svetovno prvenstvo, nakar ga oropa sodnik z dioptrijo. Tehnologija bi lahko tu bila resnično v službi človeka. In še kakega sudijo bi rešila pred vročim katranom, perjem ter koruzo. **Sneti**

OGLAŠEVALCI

Naslovka je košček opusa naše skoraj akademske slikarke Tanje Semion, znane kot Nami.

Izvirnež poudarjeno trditev vedno pospremi z domiselno primero. Saj veste, v stilu *'učinkovit si kot evnuh, bister kot spodnji tok Ljubljanice in privlačen kot gvano'*. Na vse pretege in kriplje se zato trudim najti kako originalno na *'vroče je kot …'*, pa mi ne uspe. Bržda zato, ker je res vroče kot …, ee, pri norcih? No, kakorkoli, niti ni važna primera, bolj posledica. In vroče je tako, da mi teče od jajc. Švic očitno išče najkrajšo nizdol in zato se potne srage židano zbirajo na obronkih moje mošnje ter prav nemarno kapljajo po tleh. (Gotovo detajl, ki ste ga želeli prečitati, kajneda?) Skratka, nič kaj prida vzdušje za delo, kamoli za kreativnost. S tem se bržkone strinjajo tudi slovenski oziroma, bolje, od Slovencev najeti cestarji, ki medtem, ko se raja drenja na enem voznem pasu avtoceste, brezvoljno posedajo v senci ali se mučeniško naslanjajo na lopate, ker očitno ne dobijo umetniškega navdiha. Skorajda sistem SFRJ – sedam fuša, radi jedan – le tistega 'jednega' nikoli ne vidim. Morda ima to zvezo z ono anekdoto, ko reče Črnogorac zemljaku: *»Ja sam danes radio.«*, pa mu slednji odgovori: *»A dže ti je antena?«* Saj ne, da bi hotel s prstom kazati na lenobo, napačne odločitve in celo nesposobnost naših upraviteljev asfalta. Mogoče se delavcem godi krivica, da tako grdo mislimo o njih, oni pa v nočnem hladu garajo za tri. Z antenami. (Iskreno povedano, dvomim. Navsezadnje je marca idealna klima, pa ni nikjer zapaziti nobenega.) Zgolj izpostavljam hecno naključje, da že leta ob pričetku poletja gosakam v enoslednih kolonah po cestah, nakar sem na koncu celo primoran plačati za navidezni privilegij hitre vožnje in izbire med dvema pasovoma. Še bolj predrzno je, da ti izkušnjo polžavosti, gužve in rabe balkanskih kletvic mirno zakasirajo po nekih izmišljenih, kao hitrih kilometrih, sprenevedajoč se, da je karkoli narobe in spregledajoč, da je tok prometa vsaj enkrat, raje dvakrat povsem prekinjen. Poslovna politika na zdravih, konkurenčnih področjih veli, da je treba kvečjemu ponujati več za manj denarja. Vzameš štiri žemlje, plačaš tri. I slično. Samo mitničarji pa si lahko privoščijo, da izstavljajo račune (in zneske v celoti izterjajo) za neopravljeno storitev in za neizkoriščene kilometre. Pri tem te ob sklenitvi pogodbe – beri: s prevzemom listka – na vstopni postaji ne obvestijo o zmanjšani kakovosti servisa, kar pomeni načrtno zavajanje. Kot bi mi pobirali naročnino za ducat številk na leto, nakar bi avgusta rekli *»Joker ta mesec ni sploh!«* Zelo kratkoročna poteza bi to bila. Skratka, DARS mi gre na jetra. Izgovor, da je poletje najboljši čas za njihovo branžo, naj si vtaknejo v auspuh. Avtoceste imajo dve namembnosti: hitrejše premikanje in boljšo varnost. Vsak tamkajšnji poseg zatorej pomeni ogrožanje državljanov, in če to v enačbi razširim z dejstvom, da smo država ljudje, potem je zapora dvopasovnic neposredna grožnja državni varnosti. Falus pa oklepniki! Ni mejak sovrag, neprijatelj je rojak!

Vem, povedal nisem nič novega – sleherni voznik situacijo pozna in si ob zastojih najmanj mrmra v brk, še raje pa sočno polglasno preklinja. A ne glede na vsesplošno in večletno zabavljanje zoper čudaškost ter goljufivost cestarjev se spremeni en masten ništrc. Prašičevec nima nekega blaznega interesa popravljati zakon in primorska avtocesta bo imela skupaj s stotinjo drugih stezic zaprmej obnovitvena dela in statiste z lopatami ter antenami tudi ob letu osorej. Z vidika malega človečka rešitve ni. Vožnja po okoliških, starih cestah zna biti resda prisrčna, uživantska in cenejša, tudi vlak more biti dobra izkušnja, vendar je oboje, razen če imaš časa na pretek, zafrkavanje samega sebe. Kaj pa vem, jazst sem si kar bicikl nabavil. Malo je sicer verjetno, da bo kdaj videl morje, ampak po našem velemestu, ki je prav tako precej razkopano, pedaliram kot veter. Ob priliki si moram samo omisliti boljše sedalo, sicer bom fasal čisto usnjato rit. Ravno zdaj pojdem na moje sijajno dvokolo, zakaj prebral sem v nekem uvodniku prejšnji mesec, da počitnic ne gre zabiti doma, čepeč pred zaslonom. Poleg tega se je za vogalom odprla nova veletrgovina s hišno robo in odločil sem se podati v nabavo. Nisem pračlovek, da bom imel lužico pod stolom. Pri nas se ne bo več hodilo po švicu in nič več mi ne bo kapljalo po tleh! Privoščil si bom lavor!

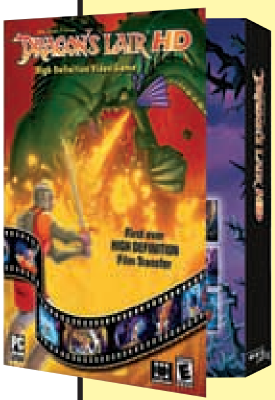
Ubadal sem se z enigmo, kdo je bolj superjunaški, slikar Bojan ali palček David. To nima nikakršne povezave z ničemer tukaj napisanim, ampak sem vseeno moral deliti z nekom. Hvala za razumevanje.

David Tomšič



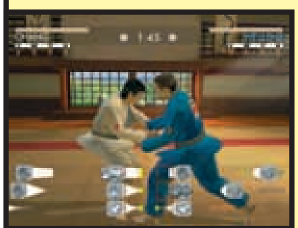
3D Realms ne bodo hiteli z Dukom

Človek se vpraša, kje vraga 3D Realms dobijo denarce, da lahko cele dneve čajčkajo, za vikend pa mrbit skupaj spravijo kako vrstico kode za novega Duka. No, podrobnejša analiza pokaže, da priteče znaten delež iz naslova Maksa Bolečine, Preya in drugih projektov, pri katerih sodelujejo. Če je to še smiselno, pa je nekoliko manj, kako jih Take Two prenaša pod svojo streho. Očitno menijo, da je publiciteta kul, ampak bi bilo kljub vsemu koristno imeti Duka na mizi, preden Zahod preplavijo Kitajci. Zatorej naj bi Broussardu in kompaniji obljubili pol milijončka, če reč izdajo še letos. Odgovor? "Z izdajo Duka ne bomo hiteli," pravi George Broussard. Odgovor, ob katerem lahko zgolj bolščiš v fikus in si zelo počasi rineš žlico v oko.



Zmajev brlog v HD

Najbrž je kdo pomislil na Brusovega Lija v najvisokejši ločljivosti, vendar je resnica manj vobče zanimiva. Kanadski Digital Leisure kani v kratkem izdati tako imenovan Dragon's Lair HD, nov rimejk dobri dve desetletji stare risanke o pravljičnih avanturah vitezіča Dirka ter prinčipese Dafne. Interaktivni različici televizijske serije, ki je izšla v več nadaljevanjih za vse možne sisteme, bi stežka rekli igra, saj nismo nikogar premikali ali arkadno tepli, marveč je zadeva temeljila na vrsti predpripravljenih animacij. Igralec je moral zgolj hitroprstno pritisniti tipko v pravem trenutku, da se je Dirk zavihtel čez dvižni most ali se ognil tentaklastemu nestvoru. Tak način je pri čemerkoli manj kot pilotskih refleksih botroval tisočkratnemu zrtju ene in iste umiralne sekvence, ker je izkušnjo naredilo zelo morečo. Neznanka zato ostaja, čemu bi kdorkoli rad ponovno izkusil tak preživet pristop, ne glede na to, da bo v ločljivosti 1920 x 1080. Za nameček je najbolj hecno, da bo 'igra' tistim, ki jim brzinskost ni močnejša plat, omogočala ogled celotne animiranke v enem kosu. Zanimiva poslovna poteza, da zaradi 'vmešavanja' gledalca (tak špil je moč igrati z daljincem DVD-predvajala) izdelek opremijo s ceno igre (59 $) in ne risanke (25 $).



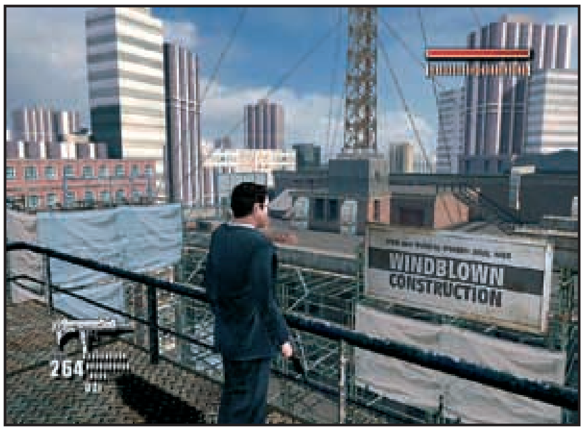
Judoke bili bomo mi

Francoska ekipa BigBen je za jesen napovedala igro s tematiko juda, japanske borilne filozofije, ki moč in silo nasprotnika preusmerja proti njemu samemu. Špil so naslovili po Davidu Bouilletu, dvakratnemu francoskemu olimpijskemu prvaku, šlo pa bo za karseda verno simulacijo tega športa, v kateri bomo nasprotnike suvali, vlekli ter spodnašali s pravilnimi zaporedji osnovnih potez. Bolj kot klasičnim pretepačinam bo zato ruvanje podobno akcijskim delom Fahrenheita. Ker razvijalci sodelujejo s francosko judo zvezo, kani izdelek vsebovati tazaresna pravila in verne tehnike za obe področji, stoično ter po tleh valjalno. Oktobra. (Slišimo mar navdušene krike množic? Ah, ne, Yohanu je spet žolčni kamen na kurji uč padu.)

Made Man



Oprostite nam, če med branjem pričujočega teksta ne boste doživljali multiplih orgazmov in ščegetanja pod pazduho. Verjamemo, da se spričo nazarenskega števila bolj ali manj (predvsem to) uspešnih klonov čefurja med čefurji človek težko navduši nad novimi izidi dotičnega kova. Sploh, če kot tale primerek prihajajo izpod prstov povsem neznane tvrdke ter skrajno levega britanskega založnika Mastertronica, ki je špil pred letom odkupil od umirajočega Acclaima.
A vsaj eno priložnost privoščimo prav vsakemu, zatorej si poglejmo, kaj avtorji obljubljajo za Made Man, ki bo – ampak itak ste vedeli – tretjeosebna akcijska pustolovščina. Da ne rečemo gangsterščina, ki ideje vleče iz Mafije, GTA-ja in še pol ducata drugih naslovov. Najprvo je treba reči, da se precej trudijo s tem, da bi igra verodostojno prikazala dinamiko življenja v vrstah kriminala, garancija česar je sodelovanje z dokaj priznanim piscem tosortnih romanov Davidom Fisherjem ter Billom Bonnanom, zloglasnim bivšim članom istoimenske mafijske italo-ameriške familije. Kar se tiče zgodbe, si bo špil prvine brez sramu sposodil iz Hollywooda. Skozi tri desetletja (šestdeseta, sedemdeseta in osemdeseta leta prejšnjega stoletja ... Boter, kdorkoli?) se bomo kot mladi Joey Verola, ki v Vietnamu reši življenje vnuku vplivnega šefa, nakar ga ta vpelje v ilegalo, vzpenjali po stopničkah mafijskega vpliva. Sredstva, ki nam bodo za to na razpolago, so preizkušena: marljivost, pošteno delo in ščepec sreče. Err, ne, pardon. Grozenje, podplačevanje, ubijanje. Ja, to bo to. Sploh slednji element bo deležen velike raznolikosti, če že inovativnosti ne. Orožij, ki jih bo moč vihteti z obema rokama hkrati, bo nemalo, dodelano pa bo bojda tudi tepežkanje mano a dlan, kakor tudi zahrbtno neslišno rezanje goltancev. Med ostalimi bonbončki izdelovalci poudarjajo zlasti skrivanje za sestavnimi deli okoliša in pogruntavščino PiP (Picture-in-Picture, slika v sliki), ki bo na zaslončku v glavnem oknu prikazovala dogajanje na drugih delih nivojev. Prav ste prebrali, špil bo vseboval ločene stopnje namesto velikega, živečega mesta. Oziroma sedemnajst različnih okolij, kar verjetno pomeni, da bo svobode lutanja manj, dočim vozakanja zaenkrat ne omenjajo sploh. Prav, v najslabšem primeru bo to pač klon Maksa Bolečine. Tudi teh smo se že naigrali.
Made Man izide septembra za PC in PS2. Glede na produkcijsko vrednost in poreklo špil ne obeta preveč, ampak pustimo se presenetiti. Konec koncev hoče pozitivno (negativno?) predstaviti življenje v mafiji in ve se, da se z dotično organizacijo ne gre hecati.





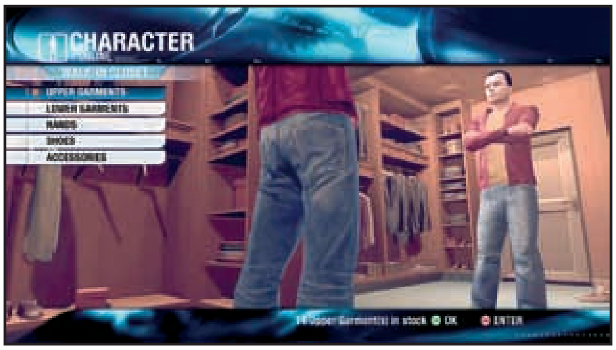


Test Drive Unlimited



Test Drive Unlimited se bo preizkusil na ne prav plodnih tleh masovnega spletnega dirkanja, kjer je pred leti že spodletelo naslovu Motor City Online. A za razliko od EA-jevega umotvora, ki so ga skovali predvsem s kerozinskimi zanesenjaki v mislih, bo TDU, ki se kani pojaviti na PCju, 360ici, playstationu 2 in PSPju, neprimerno bolj ljudski. Najprvo zato, ker je vozni model nekje med arkadnim in simulacijskim; dalje, ker za mrežno udejstvovanje ne bo zahteval mesečne naročnine (hozana!); in nenazadnje zategadelj, ker bo avtomobilskim entuziastom ponudil več kot sto petindvajset licenčnih bolidov in mopedov kultnih proizvajalcev, kot so Ferrari, Lamborghini, Ducati, Aston Martin, Mercedes, Shelby in Jaguar. Pedal tu d metal, bejbi! Res je sicer, da merjenje konjskih moči z živimi nasprotniki ponuja domala vsaka novejša vozniška simulacija ali arkada, vendar bo TDU igral na rahlo drugačno violino. Puščavniški in mrežni modus bosta namreč združena v na videz neločljivo celoto. Na 1600 in več kilometrih cestne površine, kolikor je premore havajski otok Oahu, kamor se bomo za čas dirkanja virtualno preselili, bodo posejane ikone dveh tipov. Ob modrih, ki predstavljajo solerske naloge, bomo dinar služili z dirkanjem proti času ter prevažanjem vozil in oseb, dočim bodo oranžne rezervirane za norenje proti soigralcem širom oble. Med sicer svobodnim pojanjem po izoli se bomo enostavno ustavili ob posameznem izzivu (možno bo sestaviti svojega!), ga aktivirali in se pridružili največ šestim pajdašem. Atari obljublja celo združevanje v klube in tekmovanje med njimi. Sopomenka mmorpgjskih cehov? Najbrž res. Sploh slednji element kaže na to, da bo se bo TDU trudil biti karseda življenjski. Kar ni nič čudnega, saj je pri masovkah živahna skupnost nadvse pomemben dejavnik za širjenje dobrega imena. Igralec si bo tako čisto po frpjsko ustvaril samosvojega dirkača, mu nadeval cote in kupoval luksuzna bivališča s prostornimi garažami. Tjakaj bo shranjeval nova ali rabljena (barantanje z ostalimi vozniki) prevozna sredstva, ki jih bo po mili volji jačal z uradnimi dodatki.





Prejšnji mesec izdana demo verzija 360kine različice je pustila mešane vtise. Razvijalci modo morali še dosti truda vložiti v piljenje podobe, nadzora, poškodbenega modela in mrežne kode, saj povsod nekaj manjka. Toda občutek grupnega norenja je že zdaj izvrsten, medtem ko Oahu z dinamičnim prehajanjem iz dneva v noč ter iz jasnine v dež nudi edinstven občutek, da si res tam. Ko bi le bila virtualna realnost kdaj dejanska!



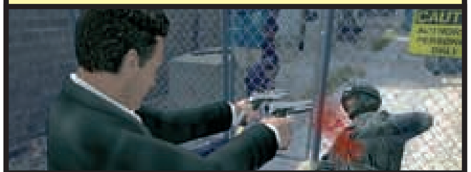


Loco Roco in rasizem

Eni imajo zares preveč prostega časa. Potem ko je neki možiček na svojem blogu objavil prispevek, v katerem je Sonyjevo hecno barbapapasto igro za PSP (opis v prejšnji cifri) obtožil rasizma, je na internetu završalo. Teza je ta, da so 'negativci' v Loco Rocu, zmeneti po imenu Moja, karikature črnske populacije, saj so, um, črne barve, imajo izrastke, ki sličijo na bujne afriške pričeske, in so izrazito polnih ustnic. Pošastki naj bi dalje spominjali na v črnce preoblečene komedijante, ki so na začetku prejšnjega stoletja pešačili po Ameriki in uprizarjali negativne stereotipe temnopoltih prebivalcev. Svašta. A četudi posploševati na podlagi tega primera gotovo ni pametno, je treba reči, da so bili Japonci v preteklosti že večkrat tarča podobnih opazk, saj se nekoliko preveč neprizadeto poigravajo s črnskimi stereotipi. No, Sony je vse skupaj zanikal, rekoč, da je 'Loco Roco fantazijska igra, ki se dogaja v svetu pastelnih barv in ne temelji na resničnih krajih ali osebah'. Če bo šlo tako naprej, bo treba v novi luči kmalu gledati tudi Dartha Vaderja!

S psi nad Reservoir Dogs!

In sicer v Avstraliji, kjer so škarje cenzure zopet zastrigle. Tamkajšnji Urad za klasifikacijo filmov in literature špilu po Tarantinovi kultni pelikuli Reservoir Dogs namreč ni dodelil ratinga, s katerim bi ga opredelil kot primernega za mladoletnike. To pomeni,



da naslova založnik Eidos v deželi kengurujev ne bo mogel razpečevati, saj ocene mature oziroma 18+ za igre ne poznajo sploh. To kajpak ni prvi taki primer, kajti seznam zabavnega softvera, ki ga avstralski igričarji niso bili deležni, je dolg: Manhunt, Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, The Punisher, The Getaway, Grand Theft Auto, Postal, 50 Cent: Bulletproof, Narc … Nekatere so založniki kasneje sicer predrugačili (saj veste, zombiji namesto ljudov in slično) ter jih znova izdali, za druge pa se jim enostavno ni zdelo vredno. Hm, glede na to, da v Avstraliji živijo potomci kriminalcev, ki so jih Angleži masovno dovažali z ladjevjem, bi si človek mislil, da jim je pojem nasilja bolj domač. Aja, na zbirateljsko edicija filma pa cenzura ni imela pritožb.

Igre kot pr0njaki

Kampanja proti nasilnim računalniškim in video igram se v ZDA nadaljuje. Guverner Oklahome je blagoslovil zakon, po katerim se bodo moralno oporečne igre od 1. novembra letos naprej znašle na seznamu 'mladoletnim škodljivih' artefaktov. In sicer na tistem, kamor so zapisuje erotične filme in podobne reči za odrasle, kar dalje pomeni, da jih bodo morali v štacunah hraniti v ločenih oddelkih – tako kot pornjake. No, južnjaška Oklahoma ni najbolj širokogledna ameriška državica, tako da verjetno ni bojazni, da bi podobne dekrete pričele množično sprejemati tudi ostale članice federacije. Dasiravno se bodo zloglasni Jack Thompson & kompanija še naprej trudili v tej smeri. Mar bi raje šli grupaka v Redneck Rampage in (določene) nasilne igre enkrat uzrli s tiste druge, neresno-ironične strani.

UFO: Extraterrestrials





Ena glavnih zamer novi vanzemaljce-sekljalni seriji UFO (Aftermath, Aftershock) govori o odsotnosti tistega prvinskega vzdušja, s katerim je dlake v pozor postavljal njen veliki vzornik, UFO: Enemy Unknown. Gradnja micenih in osamljenih baz, ki so se morale zoperstaviti nevidnemu gigantskemu alienskemu bojnemu stroju. Skrivnostna tišina, ki jo je trgal delirij vaših radarjev, ko so začopatili zlovešče signale. Pa streli od nikoder, ki so može spreminjali v ementalce. Ter, seveda, muzika, ob kateri je vsakdo pridobil fobijo ali dve. Nova naslova se sicer ponašata s simpatičnim bojnim sistemom, a srž serije je le bil tisti občutek negotovosti, zavest, da se boriš proti nečemu neznanemu in zelo nevarnemu, česar nista znala nacoprati ne Aftershock ne Aftermath. Kako je originalna serija ljudem dogajala, kaže vrsta ljubiteljskih in neodvisnih projektov, ki so skušali niz bolj, večinoma pa manj uspešno vleči dalje, ko je postalo jasno, da originalna avtorja, brata Gollop, ne bosta več skakala v žerjavico.

Je rešitev torej financiranje ljubiteljev, da dokončajo zastavljene projekte? Češka skupina UFO fanatikov Chaos Concept (zanimivo, tudi avtorji Aftershocka so Čehi) je uspela na več mestih napaberkovati denarce in skozi mučna leta, saj špil pacajo od 2002, projekt počasi dokončati – izid naj bi bil zatrdno konec avgusta. Vsaj upamo, da res, saj so UFO: Extraterrestrials sprva napovedovali že za predlani in ga vmes nenehno prelagali. Špilavno bo naslov posnemal izvirnik, razen v zgodbi, saj se tu spopad z nezemljani, ki nas hočejo za kosilo, začne na koloniziranem planetu Esperanza. Ko nam bo deratizacijo uspelo izvesti tamkaj, bomo lovkaste nakaze šli obiskat še na Zemljo (kajpak v šolskih uniformah … erm, ja). Gradili bomo velika oporišča, razvijali zvenečo tehnologijo in razvajali vojaceljne z dvigovanjem statistik. Vmes naj bi bilo tudi za kanček novosti, na primer letalska podpora v samih taktičnih misijah. Grafično špil ni videti nič posebnega, a veterani smo pač čudni in tripamo na retro izgled, zato ni sile. Bolj skrbi neizkušenost avtorjev, kar se recimo kaže v angreščini njihovih tekstov. Upajmo, da se bosta zagrizenost in zavezanost seriji kljub vsemu obrestovala. V nasprotnem primeru jih pridemo obiskat z analnimi son … ma kaj, osle in kozle jim bomo kazali. Tele šale z analnimi sondami so že mimo.





Call of Juarez

Ob falangi drugosvetovnovojnega in znanstvenofantastičnega streljanja bo šicanje kavbojcev in indijancev prava osvežitev. V Call of Juarez, ki ga razvija poljski TechLand, bomo namreč vlekli revolverje, vrteli laso, imeli noge na O ter govorili “Howdy!”. Štorija bo govorila o pištolosuka veščem pridigarju, ki preganja umorov osumljenega nečaka. Zanimivo je, da bomo igrali oba lika, vsakega s samosvojimi znanji in pristopom. Klerik bo tipičen klintistvudski pištoljeros, zato bomo v njegovih škornjih v od Guna sposojenem upočasnjenem dogajanju sejali svinec in udrihali po čeljustih. Domiselno so programerji rešili dvoboje na poteg: z mišjo bomo morali urno povleči navzdol,





potemtakem zoperstavljanje razbojnikom na vlaku, roparjem v banki, pijancem v salunu, kojotom v puščavi, bizonom v preriji in rdečekožcem v vigvamu. Čeprav avtorji obljubljajo več poti in možganske uganke, po videnem sodeč Call of Juarez še zdaleč ne bo vseboval avanturističnih puzel. Vzporedne rešitve bodo bolj tipa ubij-Indijanca-ali-se-odplazi-skozi-kaktusovje-mimo-njega, uganke pa takisto ne bodo segle dlje od rabe biča na veji in pištole na banditovi glavi. Vseeno je demo prikazal dovolj nenavadne situacije za samosvoj in privlačen špil, ki bo ponujal spektakularne obračune, le brzostrelko bo nadomestilo frajersko, čeprav nenakot bi šli z roko po pištolo, nakar jo bo treba pravilno usmeriti v tolovaja. Večina takih 'naprednih' fint se je v preteklosti žal izkazala za neučinkovito, zato upamo, da igralnost in kakovost vmesnika ne bosta trpela na rovaš izvirnosti. Mali žlahtnik, sicer napol Indijanec, pa bo bolj šunjačke narave. Z njim bomo predvsem bežali pred besnim ujcem, lokostreljali, uporabljali bič kot orodje ter tiholazno iskali pravega morilca in pralnico svojega imena. Oba bosta jezdila konje, medtem ko skalpiranja in bavljenja s prijateljicami noči še ne omenjajo.



Stopnje bodo, kot gre od kavbojk pričakovati, stereotipne. Obetamo si lahko tančno zaporedno repetiranje z drugo roko. A ker bodo kapselni omejeni, bo tempo počasnejši in igranje preudarnejše. Vseeno bodo prisotne veleeksplozije: v ta namen bomo lučali palice dinamita in zažigalne steklenice (neumno z zgodovinskega stališča bi bilo v 19. stoletju govoriti o molotovkah).



Call of Juarez bo takisto vseboval spodobno večigralsko komponento, ki bo ponujala vrsto moštvenih udinjanj, na primer napad na vlak ali banko oziroma njiju obrambo. Seveda pa je na dlani, da ob morebitnem mlačnem, nevzburljivem štorijalnem igranju protipuščavništvo ne bo dišalo nikomur. Upajmo, da se bodo Poljaki odrezali.

Zgodil se je RoboGames 2006

Združene države so tudi letos gostile tekmovalni šov na robotski sceni. Dogodek, nekdaj znan kot Robolympics, so letos preimenovali v Robogames, saj so nabor tekmovalnih disciplin močno razširili. Že obstoječim bojnim izzivom v različnih težnost-



nih kategorijah so pridodali bolj miroljubne tekme, recimo robotski fuzbal in hokej. Obiskovalci torej niso gledali le zabijanja oklepljenih kant, temveč atraktivne timske igre humanoidov. Prireditev pa je prvič gostila tudi ne-povsem-kovinsko kategorijo tetsudžin. Japonska beseda pomeni 'železni človek' in v njej so se pomerili ljudje v eksoskeletonih v slogu roboviličarja iz Aliens. Prireditev se je izkazala za ogromno uspešnico: med 16. in 18. junijem se je je udeležilo več kot dvesto ekip s skoraj petsto strojčki, celo razvijalci iz NASE ter Legovega oddelka za mindstorms. Prihodnje leto tjakaj infiltriramo našega robotnika Aggra.

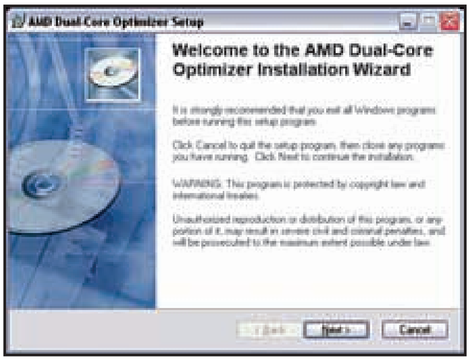
USB-medvedek

Kdorkoli je že zasnoval USB-ključ v obliki plišastega medvedka z napisom 'te quiero' (kar v španščini pomeni 'želim si pokvarjeno občevati s teboj'), ki namesto pokrovčka uporablja kar igračino glavo, najbrž ne razume pomena otroških travm za poznejši razvoj osebnosti. Nas pa je pošteno strah sveta, naseljenega z ljudmi, katerih brat ali foter je njihovi priljubljeni igrači nenehno trgal glavo, jo dekapitirano rinil v računalo, nakar ji je rit mežikala v ritmu delovanja tretjega diska. Bojkotirajte to morbidno grozovitost!



Optimizacijski program za athlone X2

Usklajevanje dveh računskih jeder je s softverskega stališča precej bolj zahtevno od dela z eno samo izvršilno enoto. Da je to v vsakodnevnem delu skorajda neopazno, se lahko zahvalimo sposobnim programerjem. A celo najboljšim se tu in tam izmaknejo nadležne podrobnosti, zato nekateri uporabniki dvojedrnih



● **Kdo bi si mislil, da bo za pravilno delovanje procov treba nameščati gonilnike?**

procesorjev doživljajo težave s poganjanjem aplikacij ter špilov. Krivec je časovni usklajevalnik TSC (Time Stamp Counter), ki povzroča prepočasno ali supersonično delovanje programja ter v najhujših primerih sesuvanje. TSCjeve norčije prizadevajo tako pentiume D kot athlone X2, le da je za slednje odslej na voljo optimizacijski programček. Ta navedoma uskladi TSCja obeh jeder, odpravi mnogokatero združljivostno težavo ter izboljša rezultate, denimo v NFS Most Wanted. Po prvih poročilih se programček brez težav inštalira na Intelove proce in nanje deluje enako blagodejno. Krivec je torej docela mečinske narave in nemara ga bo v kratkem skozi univerzalno oknaško zaplato ugonobil kar Microsoft.

Fizika v DirectXu

Kdor se spominja začetkov tride-pospeševanja, nedvomno dobro pozna izraz 'vojna standardov'. Takrat je domala vsak proizvajalec trdnine forsiral svojo vmesniško knjižnico in če nisi posedoval prave kartice za pravo igro, si pač gledal nazobčane kvadratke. Podobno je zdaj stanje s strojnim spidiranjem fizike. Na enem bregu stoji Ageia s svojim fiziksom, na drugem ATI in Nvidia, ki podpirata Havokov pristop. Situacija je neprijetna tako za potrošnike kot programerje in vse kaže, da bo zmedo znova pospravil kar Microsoft. Tako kot so njega dni v DirectXu udejanjili univerzalni vmesnik za 3D grafiko, nameravajo z DirectPhysicsom pomesti na fizikalnem področju. Že nekaj časa se šušlja, da bo ta del prihodnje neposredne neznanke, čeravno ni jasno, ali gre za Vistino inačico ali posodobitev obstoječe devetice. Korak je vsekakor logičen in dokazuje, da Newtonove enačbe v špilih niso muha enodnevnica, temveč bodo v prihodnosti igrale vedno večjo vlogo.

V Evropo prispel DS lite

DS lite, ki je v Evropo v beli in črni barvi prikolovratil 23. junija, je precej lepša zadevščina od starega DSa, ki mu v gostilniških debatah upravičeno pravimo fiat multipla ročnih drkalic. Malce applovski dezijn je poudarjen s sijočo površino, ki spominja na PSPjevo (in prav tako privlači prstne odtise ter madeže smegme), hkrati pa mankom štrlečih delov ter prekinitev. Čeprav lite ni zares manjši od starega DSa, je dosti bolj kompakten, gladek ter sodobno izgledajoč. K temu prispevata perfektno poklopljiv gornji zaslon in pokrovček za odprtino za GBAjeve module, dasi dotični po vstavitvi malce štrlijo iz paketiča. No, napredek je najbolj očiten pri za četrtino manjši teži, perescu, ki je daljše in debelejše, gumbovju, ki je bolj dvignjeno iz plastike, ter ekrančkih. Ta sta fizično enako velika kot prej, dasi sta zaradi tega, ker je vse zbito bolj skupaj ter se je mikrofon premaknil na samo sredino, videti večja. Sta pa zato dosti svetlejša ter jasnejša.

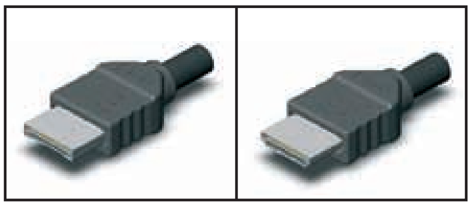
In prav tu je tista prava razlika med litom ter, um, heavyjem. Šele ob žokanju četverice nastavitev svetlosti, ki vplivajo na sicer daljše trajanje baterije (najnižja stopnja: 15 – 19 ur, najvišja: 5 – 8 ur) in igranju se zaveš, da si doslej vozil multiplo ter da boš odslej nekaj boljšega. Nabijanje Nintenpsov na soncu zdaj ni več nekaj, česar si ni moč predstavljati, in vidni kot je precej večji. In čeprav ima očarljivo grdi stari debelušček boljše zvočničke, saj sta nova tišja, ter je prišlek nezdružljiv z njegovim napajalnikom, bo želja po nadomestitvi s sodobnejšim, boljšim lahkotnežem, ki ga haendler Mueller trži za evropsko ceno 36 jurjev (150 EUR), verjetno prevelika. Sploh za frišne kupce.



● **Kompaktnejši, ekransko superioren in vobče boljši je lite od navadnega DSa. Imejte ga.**

Kmalu novi grafično-zaslonski vmesnik

Srednji in višji razred grafikulj ter noterbuljnikov sta se šele nedavno rešila prekletstva D-SUBa in soglasno prešaltala na DVI. Toda vmesniške zmešnjave s tem ni konec. Silicon Image, stvaritelj HDMIja, namreč pripravlja novi povezovalni standard za računalnike. Pravijo, da je Unified Display Interface oziroma UDI tisto, kar bi DVI moral biti od vsega začetka, in da pričakujejo takorekoč instantno sprejetje s strani proizvajalcev. Najmočnejši adut novega vmesnika je ugodna cena: vdelava je mnogo ugodnejša od DVIja,



● **Priključkovje postaja vse manjše in priročnejše, kar je kul. A raje bi se povsem znebili kablov.**

zaradi česar naj bi UDI videli tudi na cenejših karticah ter matičnih ploščah z integriranimi grafičnimi jedri. S tehničnega stališča je novinec precej sodoben. Po naravi je digitalen in serijski, premore dovolj pasovne širine za prenos slike v ločljivosti 2560 x 1600, podpira HDCP in je nazaj združljiv z D-SUBom, DVIjem ter celo HDMIjem. A kljub temu ga čaka težak boj za preživetje. V zelje mu skače že bratec HDMI, ki se je v zadnjem mesecu zaredil na mnogokateri grafikulji, povrhu pa je v pripravi konkurenčni displayport. No, upamo, da se bodo proizvajalci uspeli dogovoriti za skupno pot, saj nas drugače čaka priključkovni kaos

Windows Live Messenger je dokončno oživel

Po dolgotrajnem preizkušanju je luč vsemrežja naposled ugledal naslednik priljubljenega Messengerja. Inačici, ki bi po stari nomenklaturi nosila zaporedno številko 8, je ime Windows Live Messenger in je prvi znanilec Microsoftovega skupka oknaških pripomočkov Live. Ti bodo v prihodnje igrali pomembno vlogo, saj so se namenili prenoviti najpogosteje nucane dele operacijskega sistema in njih rabo približati računalniško neukim. Tako bodo Messengerju sledili medsebojno močno integrirani Windows Live Search, Windows Live Mail in še kup ostalih nucnikov.



● **Od uspeha Messengerja profitirajo ostali oddelki Microsofta. Železninski s tema kulskima kamerama.**

Kakorkoli, sveža izpeljanka sporočilnika ni nikakršna revolucija. Najočitnejša sprememba je posodobljen in olepotičen vmesnik s kopico barvnih tematik. A tudi pod prepleskano fasado se skriva nekaj novosti. Recimo mape za dinamično deljenje datotek med uporabniki, ki se namestijo v Moje dokumente in katerih vsebina se samodejno osvežuje z dejanji sodelujočih. Kot take so idealne za ljudake, ki pogosto izmenjujejo filetke in jim je osnovno orodje za pošiljanje preokorno. Nadalje je izboljšano orodje za glasovni čvek, ki mu je dodana celo možnost klicanja pravih telefonov po servisu Verizon Web Calling. Glede na to, da Messenger dnevno nuca okoli četrt milijarde (!) oseb, je lahko Skype pošteno strah. Nato so tu video klici in konference, ki v polni meri izkoriščajo Microsoftovi nedavno izdani 50- oziroma 100-dolarski spletni kameri lifecam VX-3000 ter VX-6000. In seveda izboljšave v osnovni tipkarski funkcionalnosti – sporočilom je moč dodati časovni pečat; ko je uporabnik odklopljen, se prejeti pogovori shranjujejo na strežniku in se nato pokažejo ob prvi prijavi; zaporedna sporočila se združujejo ... Žal je preživelo tudi nekaj starih hroščev (samodejno uravnavanje prisotnostnega statusa ne deluje najbolje), ki so pridobili nove prijatelje (shranjevanje sporočil na strežniku pogosto zataji), tako da Live Messenger ni popoln. Je pa nedvomno hudimano uporaben komunikacijski multipraktik. Dobite ga na *http://get.live.com/messenger*.

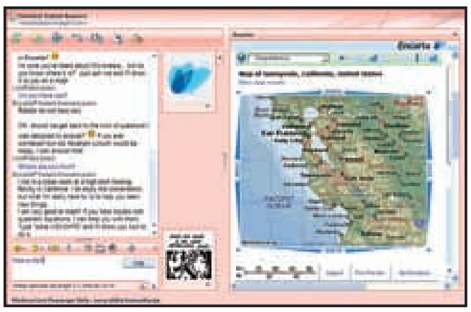
Vzporedno z novim Sporočilnikom je znameniti Kanadčan Patchou izd(el)al tudi novo inačico priljubljenega zastonjskega dodatka Messenger Plus, to pot s pripono Live. Zadeva, ki jo bodisi namestite z natlačenke, bodisi z *www.msgpluslive.net*, doda osnovnemu programu nebroj dodatnih možnosti, denimo združevanje pogovorov v zavihke enega samega okna, ustvarjanje lastnih statusov, rabo naprednega zaljšanja besedila v slogu IRCa in zaklepanje ter hitro skrivanje programa pred šefom oziroma ženo. Novih smeškov in animacij Plus ne prinaša, zato pa omogoča še nadaljnje bolj ali manj uporabne vstavke, ki jih programirajo nedobudneži in jih za gešenk objavljajo na netu.



● **Messenger Plus je nujnik za slehernika, ki mu brez čvekanja prek MSNja živeti ni.**

Tetka Encarta kot sogovornik na MSNju

Raznih botov, ki bolj ali manj uspešno simulirajo človeškega sogovornika, lahko na spletu najdete obilo in Microsoft v navezi s firmo Conversagent v preizkus ponuja še enega, s katerim lahko vržete težko debato kar po MSNju. A ne le, da je bot dokaj sposoben, pač pa lahko z levo roko zmaga na Kvizkoteki, saj je priklopljen direktno na enciklopedijo Encarto in kar kipi od pripravljenosti, da vsakomur posreduje znanje. Med svoje MSN-stike dodajte *encarta@conversagent.com* in govoreči leksikon, Encarta Instant Answers imenovan, bo takoj na voljo. Nato lahko s preprostimi stavki izvabljate iz njega enciklopedične podatke, gledate zemljevide, rešujete kvize, zna pa tudi



● **(Ro)botov, kakršen je Encarta Instant Answers, se lahko v bodočnosti nadejamo kar precej. Nekoč nemara sploh ne bomo pogruntali, da se pogovarjamo z računalnikom.**

računati. Lahko pa se seveda samo pogovarjate z njim in se smejite množici odgovorov (predstavite se, povejte, od kod ste, pobarajte ga po spolnem življenju ...). Tak pristop je najbrž dobra demonstracija, kako bo v prihodnosti potekala pomoč uporabnikom.

BIG BANG



PS2 PlayStation 2

Igralna konzola Sony Playstation 2 Sing Star Rocks Bundle
Izjemno majhno ohišje (VxŠxG): 230x152x28mm. 294 MHz procesor, 32 MB pomnilnika, VRAM 4 MB, zvok 48-kanalni, USB, IEEE1394, i.LINK, mrežni adapter. CD/DVD enota 24/4. Predvaja tudi DVD filme.

37.990,-

158,53 €



PSP

Prenosna igralna konzola Sony PSP
333 MHz procesor, 32 MB pomnilnika, 11 cm TFT LCD zaslon, 16:9, ločljivost 480 x 272 točk, 16,7 mio barv, vgrajeni stereo zvočniki. Predvaja: MP3/ATRAC3 plus/WAV/MPEG4 formate. Brezžična povezava Wi-Fi 802.11b, USB 2.0, Ir-DA, UMD predvajalnik.

47.990,-

200,26 €

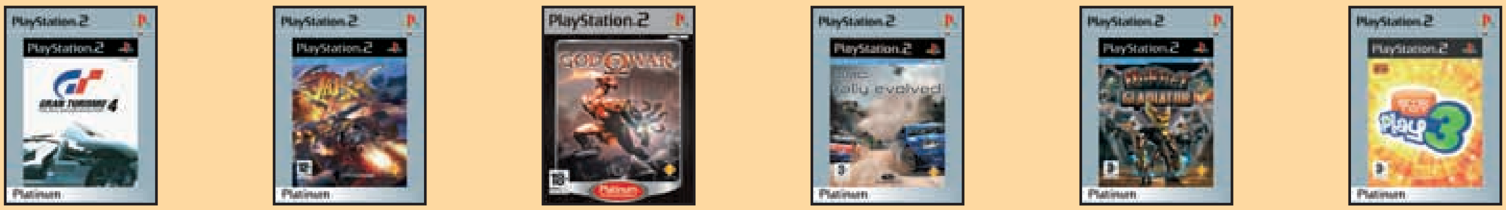
PSP Platinum igre



Everybody's Golf Platinum	F1 Grand Prix Platinum	MediEvil Platinum	Pursuit Force Platinum	WRC Platinum	Wipe Out Platinum
5.990,-	**5.990,-**	**5.990,-**	**5.990,-**	**5.990,-**	**5.990,-**

(5.990 sit = 25,00€)

PS2 Platinum igre



Gran Turismo 4 Platinum	Jak X Platinum	God Of War Platinum	WRC Rally Evolved Platinum	Ratchet Gladiator Platinum	Eye Toy Play 3 Platinum
4.990,-	**4.990,-**	**4.990,-**	**4.990,-**	**4.990,-**	**4.990,-**

(4.990 sit = 20,82€)

Bofex d.o.o. - skupina Merkur, Ljubljana. Ponudba velja od 15. 07. 2006 do razprodaje zalog. Vse cene so v SIT in vsebujejo DDV. Tiskarske napake niso izključene. Cene v € so informativne narave, preračunane po centralnem paritetnem tečaju 1€ = 239,640 SIT.

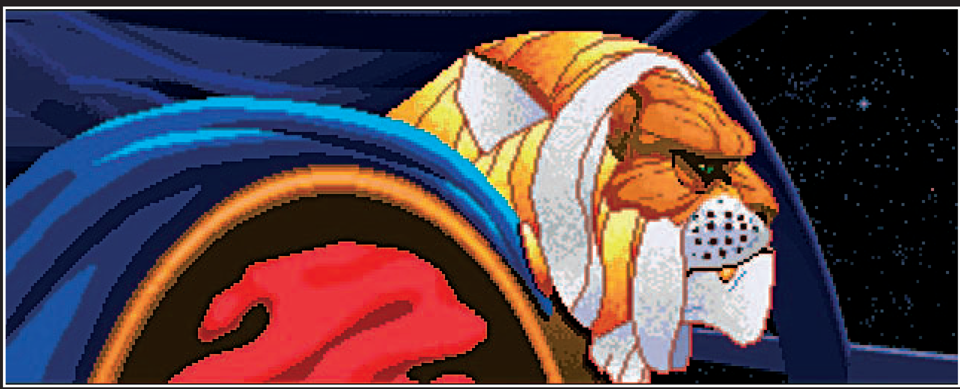
Kupovati drugje bi bilo potratno! www.bigbang.si www.bof.si

VINKO MANDER



Dosti starih iger živi v lepem spominu, ki se na mestu sesuje v prah, ko jih čez leta znova poženeš. Za še več njih ob takih prilikah ugotoviš, da so vsled manka kakovostnega okoliškega dogajanja, dobrih likov in prepoznavne mitologije postale le še ena fleha na poljanah e-zabavniške zgodovine. Njih največji delež pa z ničimer ne postane zgled, prelomnik, ki bi definiral obdobje. Sneti se divi vesoljski sagi Wing Commander, ki je izjema v vseh treh pogledih.

Marsikatere anale otvorim z osebno starodavniško izkušnjo s tematiko obravnavanega špila – in tile ne bodo nič drugačni. Itak ne morejo biti. Prav Wing Commander 2 je bil namreč razlog, da sem si poleg tople, z dušo obdarjene amige kupil hladni, toda z velikimi koraki napredujoči PC. Spomnim se jasno večera leta 1992, ko sem na kolegovem monitorju v njegovi še deški čumnati razširil oči ter spustil čeljust, ko je edinstveno animirani kilrathijevski vladar z raskavim glasom zapovedal: "I will speak with prince Thrakath alone. Guards, you are dismissed." Bil sem prodan in ni minil teden, ko sem čisto po g33kovsko pljunil keš za tedaj najsodobnejši personalni abak. Kilrathiji so odtihmal gobcali tudi v moji izbi.



Kilrathiji so mešanica vplivov iz Vojne zvezd, Kzinov iz romanov Larryja Nivena ter Japoncev. Čislajo pogum, zaradi česar Blaira (tebe) poimenujejo Tigrovo srce.

Edini, ki mu je tehnološka naprednost dvignila utrip in odprla mošnjiček, bil sem ne. Tako konzole kot hišni računalniki so začetkom devetdesetih jeli čutiti pritisk vse bolj nevarnega nasprotnika – osebnega računala. Ta je bil drag špas, vendar je poleg tega, da je bil orodje za delo, predstavljal stalno napredujočo tehnološko špico. Medtem ko so bili hišni mlinčki in drkalice ukalupljeni, statični, si PC dopolnil s tem ali onim dodatkom in ga naredil superiornega. A še preden je vkorakal CD-ROM in sta Sedmi gost ter Myst dopremila ogromne količine plastične grafike in zvoka, je multimedijsko revolucijo pomagala štartati zvočna kartica soundblaster. Ta izdelek singapurske tvrdke Creative Labs je prinesel barve v zvočno kulišo. Za muziko je skrbel enajstglasen FM-sintesajzerski čip yamaha YM3812, znan tudi kot OPL2, in nudil združljivost s konkurenčnim, malo starejšim standardom adlib, ki se je bil dotlej že razširil. Prelomen pa je bil dodatek koprocesorja, zadolženega za digitalni zvok – govor, hrušč motorja, švig letala ... Poleg tega je imela kartica vmesnik MIDI in vrata za igralno palico. Zaradi komaj kaj višje cene od konkurenčnih zvokulj, ki so vsebovale manj dobrot, je soundblaster pometel s tekmeci. Četudi je bilo zanj treba odšteti štiristo tedanjih nemških mark, je postal neobhoden. Združljivost z njim je bila kmalu na seznamu vsakega špila, ki je dal kaj nase – eden prvih, ki so ga izvrstno podprli, pa je bil prav Wing Commander 1 iz 1990. Otvorila ga je animacija dirigenta, ki vodi orkester, dočim so se zvoki vesoljskih bojev zdeli malodane filmski. Kdor je bil opremljen le s piskačem oziroma adlibom, je doživel tak šok kot Fata v Interšparu. Leto kasneje je dospelo nadaljevanje z nadmočnim digitaliziranim govorom in, kot sem osebno pričal, obilno pripomoglo k razširjenosti moderno ovešenih PCjev.

Kadet

Wing Commanderji so bili torej zmeraj v tehnološki konici in so nadvse zaslužni za utrditev PCja kot igralnega ter multimedijskega mogočneža. Ampak z roko v roki s to platjo hodi njihovo urnebesno pripovedništvo, za katero je od vsega začetka gor eče skrbel ata serije in eden od gurujev špilavstva: Chris Roberts.

Chris se je rodil 27. maja 1968 v Kaliforniji, nakar je odraščal v Veliki Britaniji, v mestu Manchester. Z elektronsko zabavo se je seznanil potom avtomatov v velikih igralnicah, hkrati pa so mu dogajali filmi, stripi, knjige in sploh vse v zvezi s podajanjem zgodb. Takole pravi: "Kot mulec sem bil ustvarjalen. Navduševalo me je pripovedništvo, zaljubil sem se v filme. Hodil sem po igralnicah in nabijal igre, kot so bile Space Wars, Galaxian, Galaga ... Očarala me je sposobnost računalnikov, da so oživljali podobe na zaslonu. Zato sem se naučil programirati na sinclairu ZX-81 s kilobajtom rama ter skušal združiti svoji strasti – pripovedništvo in igre." Prve špile je kot najstnik spisal na BBC micru in leta 1984 mu je hiša Imagine, podružnica znanega Oceana, izdala prvega, imenovanega Wizadore. Osem tednov je bil dotični izdelek prvak angleške lestvice. Chrisova naslednja igra, prelomna fuzbalščina Match Day, je na isti poziciji bivala dvanajst tednov. Takisto je bil uspešen tretji projekt, vstranletalna streljanka Stryker's Run – potržili so je tedaj astronomskih 40.000 izvodov.

Na tej točki je bil Chris Roberts uspešen avtor špilov in je ravno končal srednjo šolo. Namesto da bi odjezdil na faks, kot je sprva načrtoval, pa si je vzel leto dni frej, da bi izdelal še kako igro. Kot pri številnih drugih legendah posla, recimo Robertu Woodheadu (serija Wizardry) in Damonu Slyu (firma Dynamix), je bila ta poteza ključna pri tem, da se je sceloma posvetil karieri. Leta 1987 je začel delati akcijski frp Times of Lore za C-64, ki ga je programiral na peceju in kodo z lastnimi orodji prenašal na slonokoščenca. Prav tedaj se je njegov oče namenil preseliti v mesto Austin v ameriški zvezni državi Teksas in Chris je odšel z njim. Bojda zato, ker si je želel spremembe klime, čeprav bi se najbrž ne zmotili, če bi privzeli, da je imel nekaj pri tem ameriški trg s kupom priložnosti. Ena takih se je ponudila, ko je Chris obiskal lokalno trgovino z Dungeons & Dragons robo. Na zidu je zagledal raznotere narisane fantazijske like in pobaral njihovega svinčnikarja, Dennisa Loubeta, če bi delal z njim na Times of Lore. Dva tedna pozneje se je Dennis zaposlil pri izdajatelju iger Origin Systems, ki je domoval prav v Austinu. In nedolgo zatem se je Chris zmenil z njimi, da mu izdajo igro. Plodno sodelovanje, ki je med drugim dalo Bad Blood, Pacific Strike ter Strike Commander, se je začelo.

No, o Originu bomo kako več razdrli naslednji analni mesec. Za nas je važneje, da je Roberts že tedaj, ko je klepal postapokaliptično akcijsko avanturo Bad Blood, razmišljal o pravem cilju: stvarjenju vesoljskega epa. "Zrasel sem z Vojno zvezd in Battlestar Galactico ter prebral na tone ZF-knjig. Najprej sem svoji igri hotel reči Squadron, šlo pa bi za streljačino, opazovano od zgoraj. Začel sem kupovati knjige in raziskovati." Brskanje je v navezi z njegovim navdušenjem nad bajkami in Star Wars botrovalo udejanjenju vizije 27. stoletja, kjer se med zvezdami ruvata zemeljska Terran Confederation in razdražljivi Imperij Kilrathijev. Gorjupa vojna od ljudi zahteva nadčloveške napore, saj so njihovi nasprotniki Kilrathiji pokonci stoječe velike mačke višine štirih metrov, opremljene z



'3D simulator vesoljskega bojevanja' je bil tistihdob kar primerna oznaka za Vinka Manderja. Žal je zvrst crknila.



Kilrathiji niso bili obdarjeni z najbolj prodorno umetno pametjo okrog Sonca, vendar so te zelo hitro oželi, če nisi znal dobro rokovati z orožji ter potiskom.



Chris Roberts, foter Wing Commanderja, zamišljeno zre v svojo prihodnost. Vse se mu je srečno izteklo.

najsodobnejšo tehnologijo. Še dobro, da imajo Zemljani na svoji strani pogumnega mladega pilota Christopherja Blaira, frišno prispelega z akademije na križarko Tiger's Claw. Tebe.

Junak

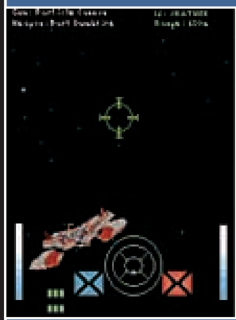
Squadron je kmalu Wing Commander postal in iz top-down nažigačine mutiral v prvoosebno vesoljsko simulacijo. Iz medzvezdnih letalonosilk si branil floto in civile, opravljal izvidnice in Kilrathijem stregel porcije laserskega whiskasa. Vendar to še zdaleč ni bilo vse. Struktura je bila taka, da nisi bil enomožni bend, temveč si naloge dostikrat opravljal v navezi s sotrpini. Med njimi so izstopali odbiti Maniac, strastna Angel, zanesljivi starec Paladin in zoprni admiral Tolwyn, ki ti ni dal miru. Lahko si jim poveljeval in skupaj z njimi klatil mačkonarje, kar je osmislilo ime igre. Wing commander, ki bi mu po slovensko rekli podpolkovnik, je namreč častnik v britanskih letalskih silah, ki ukazuje eskadrilji frčoplanov. (Okej, eskadrilja naj bi štela od deset do osemnajst letal, toda smisel je enak.) A če za te osebe nisi skrbel oziroma se je zgodilo kaj nepredvidenega, so lahko umrle. To je bil apn ne le v igralnem smislu, temveč ti je bilo zanje dejansko žal, saj so imele lastne osebnosti. Spoznaval si jih med odpravami, ko si se sprehajal po ladji in si s klikanjem izbiral sogovornike. Takisto se je kampanja vejila glede na to, kako si opravil posamezne misije. Vsebovala je dve samosvoji poti do cilja, med katerima si prehajal z uspehi in neuspehi, ter slab in dober konec. Vlogo sta imela tudi napredovanje po činih in nabiranje odličij. Na ta način si se počutil, da tvoja dejanja primerno vplivajo na svet, kar je v igrah na splošno jako redka lastnost.

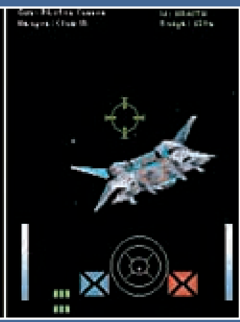
Takisto je bil Wing Commander velik igralni užitek za hardcore publiko, zlasti ker se je trudil biti simulacija vesoljskih bojev, ne pokalna arkadica. Igralna palica je bila obvezna in špila smo se učili s priročnikom na mizi, kajti plitkost tu ni imela mesta. V 3D prostoru si naročal soborcem, kaj naj store, skakal po patruljnih točkah, pospeševal, uporabljal dodatno izgorevanje, izbiral energijska orožja in rakete, nadzoroval ščite, se naredil nevidnega, skrbel za gorivo, uporabljal vlečni žarek ... Kar kompleksno. Sovražni streli so ti mogli poškodovati raznotere sisteme in čeprav neke silne umetne pameti ni bilo, si moral upoštevati lastnosti tako svojih kot nasprotnih plovil, sicer si se urno spremenil v staro železo z mesnim premazom. Noben Zapovedovalec peroti ni bil mačji kašelj, pri čemer enica sodi med težje igre vobče. Legendarna prva naloga ti je na neuko grbo denimo zadegala kilrathijevsko premoč, nakar te je poslala skozi polje asteroidov. Šele če si preživel ta ognjeni krst, si bil pripravljen na vojno, kar je povsem drugačna filozofija od današnjih špilov.

Kar se samih misij tiče, Wing Commanderji sicer verjetno zaostajajo za konkurenčno vojnozvezdno serijo X-Wing / TIE Fighter, dasi prednjačijo po nelinearnosti. A ironično je, da so slednjo, ki temelji na Vojni zvezd in bi kot taka morala biti v hudi prednosti, nascali prav po štorijalni plati. Nespregledljivo je, da je Lucasova domišljija v marsičem vplivala na Robertsovo. Vladar Kilrathijev in njegov vnuk v uvodu v drugi del sta s svojima ogrinjaloma in glasovoma oblikovana po Palpatinu ter Vaderju, jedilnica na Tigrovi šapi se klanja kantini na Tatooinu – in hej, vse skupaj je zadegano v vesolje. Chris nadalje pravi, da se je v mnogočem zgledoval po drugi svetovni vojni na Pacifiku. Tihi ocean ustreza razsežnostim vesolja, kjer so otoki planeti, vsemirske križarke so kot letalonosilke, dočim sta Konfederacija in Kilrathiji osnovana na Američanih ter Japoncih. Toda v navezi s svojimi

VECEJA BREZKONČNOST

Orjaškost Wing Commanderjevega univerzuma je omogočila nebroj odvrtkov – stranke so hotele še, denar pa ne smrdi. Leta 1993 je ločeno moštvo na pogonu iz WC2 ustvarilo **Wing Commander Academy**, kjer si postal kadet na akademiji in se bojeval v simulatorju. Špil je bil niz misij brez zgodbe ter kampanje in čeprav je omogočal svobodno ustvarjanje nalog, je bil zanič. Še istega leta je prispel **Wing Commander Armada**, ki si je grafični pogon delil s Strike Commanderjem in WC3, a brez opcije SVGA. Trirasežno vesoljsko bojevanje, ki je bilo prvič v seriji na voljo tudi v večigralski obliki za dva (bodisi za eno mašino, bodisi po mreži ali modemu), je dopolnjevala strateška plat in izdelek se je izkazal za dokaj zanimivega, čeprav ne docela posrečenega.





Najbolj znani vinko manderjevski proizvod je **Privateer**. Beseda v zgodovinskem smislu označuje zasebne ladje v 16. in 17. stoletju, ki so jih države najemale, da so napadale plovila drugih dežel, s čimer niso tvegale vojne. V igri, ki sta jo na podlagi dolgoletne fascinacije z Elite v Wing Commanderjev okoliš postavila Chris Roberts in Joel Manners, si na robu človeškega okraja nastopil kot najemnik ter imel pri ubiranju poti izredno proste roke. Lahko si bil trgovec, pirat ali pravičniški najemnik oziroma te osred-

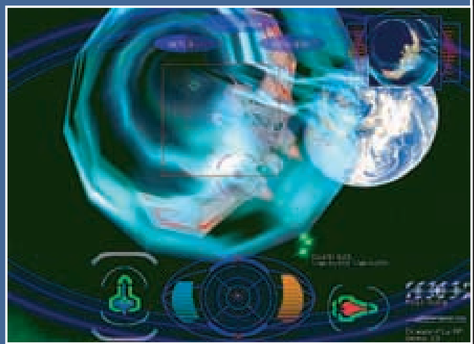


nje pristope po mili volji mešal, kupoval ladje in dele zanje, iskal kupčije ter reševal naloge po številnih planetih … Čeprav je špil imel osrednji zaplet o Nečem Temačnem, kar je v globinah vsemirja prebudila velika vojna, si ga lahko ignoriral in nadaljeval igranje po tistem, ko si ga opravil. Ako ste prezrli, imate na prejšnjem ploščkovju sodobnim računalom prirejen Privateer: Gemini Gold. Leta 1996 je Chrisov brat Erin naredil Privateer 2: The Darkening, ki je vzel recept enice in vanj zadegal posnet video v slogu Heart of the Tiger, komplet z znanimi igralci (Christopher Walken, John Hurt, Amanda Pays, Jurgen Prochnow, Clive Owen).

Potem ko sta Chris in Erin odšla iz Origina, je licenca ostala v EAjevih rokah. Želja po stvarjenju sličnih



iger v bratih ni umrla: Starlancer je bil v bistvu WC, Freelancer pa Privateer. Toda Wing je bil Wing, rulja si je želela še in Electronic Arts so 1997 izdali zelo dobri, predvsem pa drugačni Wing Commander: Prophecy. Deset let po dogodkih v The Price of Freedom človeki naletijo na novo aliensko grožnjo, žuželkam podobne Nephilime, in se z njimi spopadejo v 3D pospešenem motorju ter z dosti manj igranih sekvenc. Nov je bil tudi osrednji lik, Lance Ca-



sey. Prophecy naj bi bil zagonska točka nove serije WC, toda EA je premotil velik uspeh istega leta izdane Ultime Online. Zanimanje za vesoljske simulacije se je tako ali tako zmanjšalo, zgrešene so bile tudi po netu razpečevane epizodne misije za Prophecy in Wing Commander je s Privateerjem Online pristal v košu. Iz njega je glavo še malo pomolil v močno mutirani obliki Earth & Beyond in potem žalostno odmrl.



Toda – ali res? Hja, uradno že, ampak, prvič, ni rečeno, da se WC nekoč ne vrne, in drugič, fani ga ohranjajo dejavnega s skrbjo za poganjanje starih Komandantov (glej drugi okvir), klepanjem modifikacij (na ploščkovju imate tak navdušenski izdelek, Flight Commander), pisanjem zgodb, rednim zabavljanjem nad filmom (katerega kino predvajanje v Sloveniji smo zavoljo dobrobiti gledalstva preprečili prav pri Jokerju) … Da, v globinah interneta je Wing Commander še kako živ. Naj se v ognjeni krogli ne razbline nikdar.

pogruntavščinami mu je iz navdihov uspelo zgraditi edinstven, otipljiv, verjeten svet z lastno mitologijo ter estetiko. PDF uradnega dokumenta The Wing Commander Universe Bible, ki ga najdete na ploščkovju, meri kar 264 strani oziroma 48 MB. Šele tu se prav razkrije ustvarjalčeva tolkienovska strast do udejanjenja dodelane alternativnosti. Časovna črta, dogodki, plovila, orožja, osebe, pisava, kultura, arhitektura, zvezdni sistemi, planeti, mesta, teorija svetlobnih skokov – vse je popisano in na svojem mestu. V tem pisanem svetu si junak, a hkrati antijunak, rešitelj, toda žrtev, premagovalec zaprek, vendar zatikovalec obnje – in vse te tako mami, da rajc vračanja doseže drogeraško nujo. Zgodbe Wing Commanderjev, zlasti trojke in štirice, so epski tobogani čustev, spletk, izdajstev, zvestobe, junaštev, strahopetnosti, pokvarjenosti in plemenitosti. Chris Roberts pa je velikan, vreden čislanja kot eden največjih genijev, ki so kdaj delali v tej industriji.



Grafično je videti primitiven, toda Wing Commander 2 ostaja izredno igralna vesoljščina z mnogo naprednosti.

Manijak

Zakaj poleg tega, da je bil obdarjen z bujno domišljijo, ki jo je znal mojstrsko kanalizirati, je Chris obvladal tudi programiranje. Dostikrat je za zaničnost špilov kriv razkol med dizajnerji, ki delujejo kot režiserji pri filmu, ter klamfači kode, med katerimi je umetniška žilica redka. Ko se ta vidika združita, lahko v slogu Johna Carmacka in Dooma nastane nekaj čudovitega, saj vse izvira iz glave enega, sposobnega človeka. Ki ni sklepal kompromisov! “Nekako tedaj, ko sem začel z raziskovanjem za Squadron, sem imel priložnost videti F-19 Stealth Fighter Sida Meierja. Ni še izšel, a pomislil sem, kdo bo kupil to igro? Da bi tekla s količkaj razumno hitrostjo, si potreboval najboljši računalnik. Seveda je bil F-19 eden največjih hitov tistega leta. Takrat sem sprevidel, da ljudje hočejo najboljšo, najbolj kul igro in pika, ne glede na zmogljivost svoje mašine. Ko sem programiral Times of Lore za C-64, je šla vsa igra v 64 KB rama, kar je bila nujnost za evropski trg, kjer so prevladovali kasetniki. Pa je kdo to opazil? Ne. Zato sem šel v drugo smer in tehnologijo napel do skrajnosti.” Pristop se je izkazal za pravilnega, kajti Wing Commander je s svojo grafiko, zvokom in epskostjo prepričljivega sveta, ki ne bi bila mogoča, če bi se udinjal nizkemu skupnemu imenovalcu, impresioniral ruljo in pospešil prodajo najsodobnejših procesorjev, igralnih palic ter kartic, kot je bil soundblaster.
Uspešnost pri blagajni je Chrisu dala vedeti, da je na pravi poti, in svojemu e-otročku se je posvetil z vsem žarom. Za enico je dal vkup dve razširitvi, The Secret Missions 1 in 2, s katerima je Poveljnik krila postal eden prvih špilov, ki je dobil štacunska dodatka z zahtevo po lastitvi izvirnika, kot jih poznamo danes. Že leto po izidu prvenca, torej 1991, je uletel Wing Commander 2: Vengeance of the Kilrathi, ki je štorijo nadaljeval s pogumnim zasukom. Zakriti mačji lovci razsujejo Tiger's Claw, a ker jih ne vidi nihče razen Blaira, dovčerajšnjega junaka obtožijo strahopetnosti in ga strpajo na odročno postajo, kjer prebije celih deset let. Šele ko se dokaže z reševanjem križarke Concordia, se lahko vrne v akcijo. Tudi WC2 je v kratkem času dobil razširitvi, Special Operations I in II, in čeprav je bila kampanja v njem manj razvejana kot v enici ter liki niso več umrli zaradi igralčevih napak, ga odjemalci nadvse čislajo. Uvedel je namreč nove like, dodal polno animirane vmesne sekvence in se tako naredil še bolj filmskega ter vzdušnega.
Po WC2 se je Roberts lotil akcijske letalščine Strike Commander, ki jo je načrtoval že prej in se je odvijala nad trdnimi tlemi. Pisalo se je leto 2011 na naši ljubi Zemljici in nastopil si kot član skupine najemniških pilotov, ki opravljajo misije za najboljšega ponudnika. Tudi Strike Commander je imel za podlago zajetno ozadno štorijo, čeprav svet ni bil tako prepričljiv kot Wing Commanderjev, ter like, s katerimi si se v oporišču pogovarjal. Predvsem pa je vpeljal služenje denarja, za katerega si kupoval orožje, in tekel na naprednem grafičnem pogonu. Namesto da bi bili bojni stroji predstavljeni z gibljivimi sličicami, kot v WC1 in 2, so jih na moderen način tvorili poligoni, prekriti s teksturami. Čeprav je bil motor nared že 1991, so z izidom počakali do 1993, saj se je igra kolikor-toliko v redu počutila šele na procesorjih 486. Tako zahtevna je bila, da je dodobra stekla šele dvanajstmesečje pozneje, ko je bil folk vsaj delno opremljen s pentiumskimi računali. 3D pospeševanje ni bila rešitev, saj je voodoo prišel komaj 1996.
Toda Chris je Strike Commander naredil s figo v žepu, kajti rabil mu je kot eksperiment. Na ta način preizkušeno tehnologijo je namreč kanil uporabiti v naslednjem Wing Commanderju.



Preskok z ročno animiranih na filmane sekvence v WC3 je bil neizrekljivo prelomen. Vzdušje si lahko vozil okoli s šajtrgo.

Admiral

Na boksarsko kombinacijo, za kakršno se je izkazal Wing Commander 3: Heart of the Tiger, je bil koncem 1994 navzlic prodoru okroglin CD-ROM pripravljen malokdo. Grafično je bila igra odlična, saj je bila zgrajena na Strike Commanderjevem pogonu, in tudi igrala se je sanjsko. Chris Roberts je uporabil izkušnje iz vseh prejšnjih delov in sistem izpilil do potankosti. Izboljšal je težavnostno krivuljo, dodal dobrodošle novosti (stransko drsenje – sheldon slide, ločeno uravnavanje ščitov, laserjev in motorjev, samodejno izenačenje hitrosti s preganjanim plovilom) ter oblikoval vrhunske misije. Na križarki si skozi izbire v dialogih odločal, kdo te bo maral in kdo ne, na podlagi česar si dobil ali izgubil določene naloge, medtem ko so lahko krilomoži spet dokončni pogin zaradi tvojih neumnosti storili.
Ampak tisto, kar je Tigrovo srce vpisalo v anale, je bil prehod na čisto prave video posnetke, ki so nadaljevali spremljanje Blaira v novih zapletih s Kilrathiji. Levji (heh) delež štiri milijone dolarjev visokega proračuna je Origin, ki se je bil pred kratkim prodal Electronic Artom in tako dobil bogatega mecena, porabil za snemanje hollywoodskih zvezd pred modrim platnom, ki jih je nato združil z računalniško generiranimi prizori. Chrisu je moralo srce pospešeno biti štiriindvajset ur na dan, saj so niti njegovega zelo solidnega scenarija pletli profesionalni igralci. In to kateri! Na prvem mestu je bil seveda Mark Hamill, Luke Skywalker iz Vojne zvezd, ki je utelesil dotlej narisanega glavnega junaka. Le predstavljamo si lahko, kako je Robertsu dogajal fakt, da v njegovi igri nastopa človek, s čigar filmi je odraščal. Družbo so mu delali John-Rhys Davies (škrat iz Gospodarja Prstanov) kot Paladin, kultni Malcolm McDowell (Peklenska pomaranča) je bil admiral Tolwyn, Thomas F. Wilson (Biff iz Nazaj v prihodnost) je igral Maniaca, porno zvezdica



Tudi prehod z bitnih sličic na poligonsko, teksturirano grafiko je imel neslutene posledice za tehnično odličnost.



Naslovnice šatulj ne bi mogle biti bolj vojnozvezdne.

Ginger Lynn Allen pa je bila mehaničarka Rachel Coriolis. Denar v ogromno količino videa, ki je zasedel štiri cedeje, je bil izvrstno naložen, saj so najemniki delo opravili mojstrsko. Praktično nikjer ni bilo zaslediti tistega znanega občutka cenenosti, ki je preveval toliko iger s full-motion videom, kjer si razločno videl, kakšni amaterji so nastopajoči.

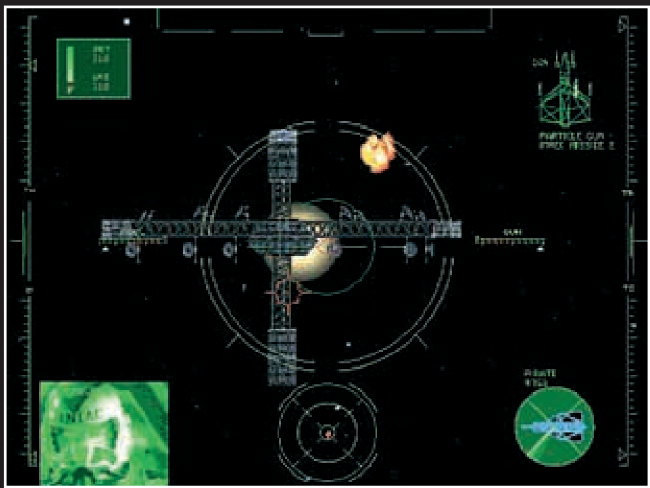
Še bolj je bila kakovost očitna v štirici, The Price of Freedom. Ker je WC3 z več kot pol milijona prodanih kosov bruto prinesel nad 30.000.000 $, je EA Originu naročil, da želi nadaljevanje v čim krajšem roku. Wing Commander 4 je tako prispel že februarja 1996. Igralno je bil le podaljšek predhodnika, čeprav z dosti večjo nelinearnostjo in zvišano težavnostjo. Večina truda pa je zaradi pomanjkanja časa šla v filmsko plat. Najeli so dodatne igralce ter dobršen del štirih ur in pol materiala, zbasanih na gromozanskih šest cedejev, posneli na resničnih scenah. Zaradi tega je cena Cene svobode narasla na deset milijonov dolarjev, po nekaterih virih celo na 12, kar jo naredi za enega najdražjih špilov. A povrnila je sleherni vloženi stotin in še dosti čez.

Chris Roberts je tako sredi devetdesetih postal sam svoj gospod in se ni želel več uklanjati novim lastnikom Origina. Bil je kratkomalo prevelik. Čeprav je že imel v glavi naslednji del niza, ki naj bi imel proračun 30 milijonov in bi ga hkrati naredil kot igro za računala ter film za kina, je še istega leta, kot je izšel WC4, odšel na svoje in z bratom Erinom prav tako v Austinu osnoval firmo Digital Anvil. Ta je štartala odločno, saj so oznanili realnočasovko Conquest, dirkačino Loose Cannon in dve vesoljščini – Starlancer ter Freelancer. Ampak prvi projekti se finančno niso poplačali in Digitalno nakovalo je dvajurjevega kupil Microsoft, Chris pa se je usmeril tjakaj, kamor si je od vedno želel: v Hollywood. Jasno, vsak Komandant krila je dobesedno kričal njegovo željo po tem, da bi delal filme. Pustimo ob strani ponesrečeni celuloidni Wing Commander iz 1999, s katerim je hotel z režiserskega stolčka narediti nekaj le ohlapno temelječega na svojem uveljavljenem svetu. Da bo stvar katastrofa, je bilo jasno v trenutku, ko so za glavnega igralca izbrali poženščenega Freddieja Prinza džuniorja. Wing Commanderji so bili pač od nekdaj igre za prave moške in kateri desc bi hotel v vlogi sebe videti metriča iz She's All That? Toda spodrsljaj izjemnega Chrisa ni oropal poguma. Malo si je odpočil, nakar se je s svojega ranča na obrobju Austina vrgel v producentske vode in prav zadnje čase sodeloval pri nekaj odmevnih filmih, ki se ravnokar sučejo okrog naših kin. Recimo Srečnež Slevin in Gospodar vojne. Ja, v Josha Hartnetta, Bruca Willisa in Nicholasa Caga zremo tudi po zaslugi človeka, ki nam je dostavil ene najčudovitejših igrarskih izkušenj vseh časov.

Prav je, da je Chris Roberts naposled uresničil svoje sanje, potem ko jih je toliko časa uresničeval nam.



Vinkov duh živi in na konvencijah se zbirajo geeki, ki se oblačijo v uniforme Konfederacije. Muc, muc ...



Štirica se je odpovedala utesnjenosti kabin in na ta račun povečala vidno polje. Navzlic odsotnosti 3D pospeševanja niti danes ni grda.



Osebe in celo prizori se v tretjem in četrtem delu premišljeno, familijarno ponavljajo. Stari vojaki nikdar ne umro.



Film je bil docela navdahnjen z drugo svetovno vojno, vendar je izpadel cenen in porazen.

KRILA IN OKNA XP

Ako se bojiš, da si boš z zagonom Vinko Manderjev na sodobnem računalu krepal lepe spomine, skrbi ne. Niti enica, niti dvojka nimata zares slabe grafike, dočim urnebesni video ter zadovoljiva poligonska predstavitev v WC3 & 4 navdušita. Pošteno povem, da sem se moral od Wing Commanderjev prav s silo odtrgati, tako kvalitetni so, plus zvrst je čisto zamrla. Zlasti FMV je v današnjiku, ko stalno zremo v ostrokotne poligonske sekvence, nekaj neizrekljivo čudovitega, naj bo še tako zrnat. (Prepletenost se da izklopiti z argumentom –no_interlace.)

Postavi se torej vprašanje, kako igrati Wingiče na modernem abaku, ki poganja Okna XP. Niti ni težko, če poznaš postopek. Najlaže je, da si dobodiš kompilacijo WC: The Kilrathi Saga, ki vsebuje Winsem 95 prirejene prve tri dele. Namestiš, izvršne datoteke (wc1.exe, wc2.exe, wc3w.exe) klikneš z desnim gumbom in pod uhljem Združljivost obkljukaš, da želiš te programe gnati v načinu za Windows 95. Štirica je izšla v par verzijah: izvirni cedejaški za DOS, cedejaški za Okna 95, pa dveh devedejskih za slednji sistem z manj stisnjenim videom. Prva potrebuje slab megabajt dolgo zaplato, medtem ko ostale lepo tečejo v compatibility modu.

Kaj pa, če imaš WC1, 2 in/ali 3 za DOS? V tem primeru je treba pognati program DOSbox (*http://dosbox.sourceforge.net*, ki simulira dosovske neprilike s pomnilnikom ter zaznavanjem hardvera, kot sta zvokulja ter igralna palica. Za težave z brzino pa skrbi upočasnjevalni softver Mo'Slo *(www.hpaa.com/moslo)*. Datoteko moslo.com presnemi v imenik, kjer je Wing Commander, poženi DOSBox ter vpiši 'mount c c:\games\wc1' (oziroma pač tvoj imenik z igro), potem 'c:' in 'moslo /98 wc'. Parameter /98 določa hitrost in je lahko pri tebi drugačen, saj je odvisen od hitrosti procesorja. Navodila so v datoteki moslo15.txt.

Za začetek bo, a v zvezi s tem obstaja cela znanost in kup retro ljudi. Odličen forum z odgovori na vprašanja glede poganjanja Wingov je na *www.crius.net/zone/forumdisplay.php?f=3*, izvrstna stran z vsem komanderjevskim (novice, demo verzije, zaplate, urejevalniki, modi, prikolice, making of ...) je *www.wcnews.com* (za zaganjanje je direktno uporaben naslov *www.wcnews.com/ news/update/6042*), dočim so stari Poveljniki krila – kakopak ne trojka in štirica – dostopni na *www.abandonia.com* & *www.the-underdogs.info*. Za tvojo konvenienco sem na ploščkovje spehal DOSBox in Mo'Slo ter celoten izvirni Wing Commander. Uživaj, nugget!

REŠI MOŽI, REŠI ŽENE

Ob prihodu filma Superman se vrača na kinematografska platna je žaromet pozornosti vnovič usmerjen v stripovske superjunake. Sneti jim nastavi še zrcalo.

Resnična zgodba: mafijozo se pripelje servisirat avto, sončna očala, zlatni lanac in ljubavni tepih iz Pordenona v kompletu. Mehaniki mu ga zrihtajo, a še preden sede vanj, začne rjoveti in groziti vsem, češ da so mu garo nepovratno poškodovali. Komaj ga spodijo, toda čez par ur se vrne in vodjo servisa, ki je prej pogumno posredoval, trikrat poči na gobec, mu zagrozi, da ga bo fental, če karkoli zine policiji, in se odpelje. Druga resnična zgodba: čapac vlomi v avto in sune radio. Lastnik ga najde in ga prijavi, čapac pa pride k njemu in ga dvakrat ustreli naravnost v prsi. Tretja resnična zgodba: neumna lastica krvoločnih psov je dovolila, da sta njena debilna cucka skorajda raztrgala mlajšega moškega. Hočete še? Ni problema. Tri tedne po izginotju je belgijska policija našla trupli dveh deklic, ki sta izginili na ulični zabavi v belgijskem Ligeu – sedemletnice in desetletnice. Ena je bila zadavljena, druga posiljena. Po paradi ponosa v Ljubljani je skupina neznancev pretepla geja. Dvanajst dečkov, starih med šest in osem let, je na hodniku osnovne šole v ameriškem St. Louisu spolno napadlo osemletno sošolko. V eksploziji bombe v Iraku je umrlo dvaindvajset ljudi. In tako dalje, in tako naprej, itd, itn, Balkan Inc. A kaj bi pravil. Vklopite tevevizor, listajte časnik, prižgite radio, zakurblajte internet, za trenutek odškrnite ušesa in oči. Včasih se zdi, da je svet zblaznel.

In kaj storiti glede tega? Se po ulicah dreti "tajger klo!" in "kandža smrti!", z ancientnimi kungfujskonindžarskimi zahvati, ki jih poznajo le v najbolj zakotnih redilnicah pand, krepavati razbojnike? Se vpisati v strumne oborožene sile pravične države, ki bo že posrbela za to, da boste razporejeni na črno-belo krizno žarišče? Pisati pisma bralcev in pomagati žrtvam? Bržkone ostane le to, kajti jemati pravico v svoje roke, če je še tako upravičeno, je tvegano početje. Marsikdaj si kaznovan bolj kot tisti, ki te ogroža. <V ozadju se vrtijo največje uspešnice Johna Lennona.> Ampak to ne pomeni, da te nima, da bi te lopove, gnusobe, posiljevalce, morilce in ostalo svojat naučil kozjih molitvic, očistil Avgijev hlev in naredil svet boljši ter lepši. Da te nima, da bi bil – superjunak!

Nadmočni junacje

Problem je seveda v tem, da teh ljudi malodane ni. Želje po tem, da bi bili idealni in bi svet uredili tako, kot bi se spodobilo, so zato našle mesto v umetnosti, zlasti literarni, in se izkristalizirale v pojmu junaka oziroma heroja. Ti besedi sta v slovenščini precej, ampak ne docela izmenljivi: heroj pomeni nekoga, ki je storil izredno pogumno dejanje, oziroma bitje v klasični mitologiji, ki ima človeške in božanske lastnosti. Junak pa je nekoliko širši pojem, ki se odpove tej slednji razlagi in pomeni še osrednjo osebo literarnega dela, odlikovanega športnika, izjemnega posameznika, ki vzbuja željo po posnemanju … Vsekakor je temelj grška beseda 'heros', ki pomeni bojevnika, pogumneža. In prav s tem najbolj povezujemo bodisi junaka, bodisi heroja: to je nekdo, ki je izredno srčen, ki premaga strah in naredi, tisto, kar je prav. Nekdo, ki uteleša ključne vrednote neke dobe. Ker pa se univerzalna načela vlečejo skozi ves obstoj človeške družbe, so si junaki vedno precej podobni, naj govorimo o Herkulu, Kralju Arturju ali Martinu Krpanu. Ter, da, Supermanu z druščino. Jasno, stripovski superjunaki, kakršen je Superdec, so le podaljšek mitoloških figur davnega včerajšnjika. Značilnost Herkula, Ahila in sličnih bajkastih osebnosti je bila ta, da so posedovale izjemno lastnost oziroma dar, denimo nadnaravno moč ali neranljivost. Superjunaki iz stripov so prav taki, pri čemer imajo običajno še značilno oblačilo, skrivno identiteto, odmaknjeno oporišče in zlobneža, ki uteleša zlo, proti kateremu se borijo. Mitologovci za novo dobo, jup.



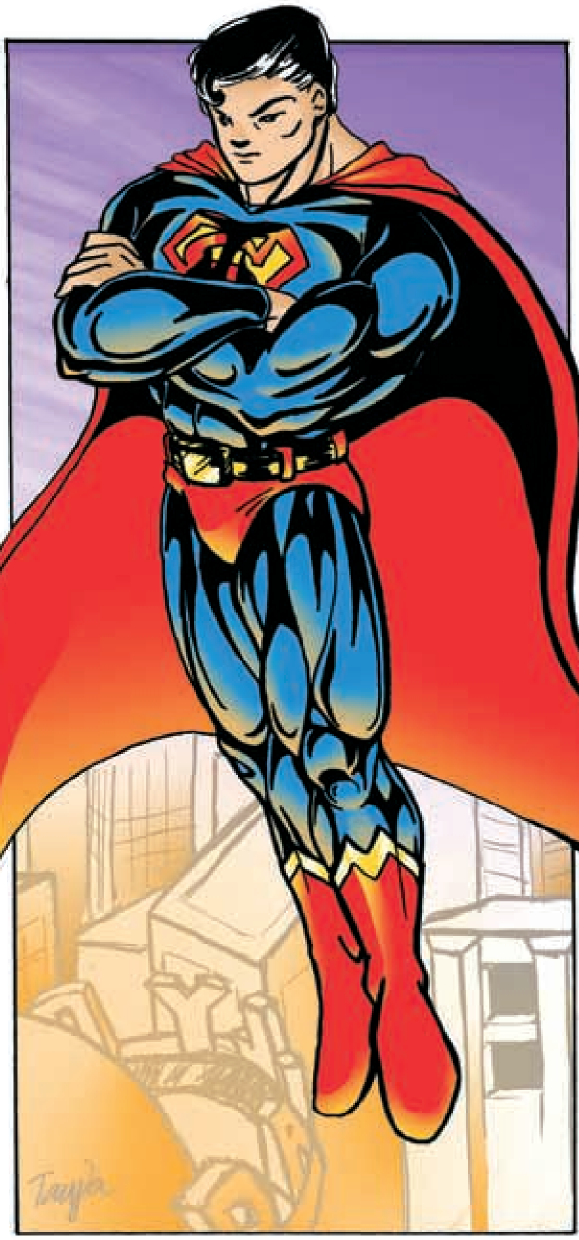
Štorije o superjunakih v besedi & sliki so se začele s Supermanom, ki je jel v ZDA izhajati davninega leta 1938, in so z njim dobesedno eksplodirale. Eden od glavnih razlogov za razmah je bil podzavesten: superjunaki so reševali vsakdanje probleme, hkrati pa so simbolizirali Ameriko v težkih časih gospodarske krize in druge svetovne vojne. To je bila zlata doba (golden age) klasičnega stripovskega superjunaka. A po koncu klavnice je priljubljenost superherojev usahnila, stripe pa je zatrla še politika. Po 1945 je namreč strip zašel v vse kaj drugačne vode od otroških, humorističnih in pustolovskih. V slikice so predelovali vse živo, od literarnih klasik in vesternov prek kriminalk do romantičnih povesti, vojnih zvodb ter grozljivk. Ker je začelo starše in učitelje skrbeti, da taki stripi spodbujajo nasilje med mladimi, je senat leta 1954 izvedel preiskavo. Izdajatelji so, da bi se izognili sankcijam, stopili skupaj in oblikovali telo Comics Code Authority, ki je začelo

strogo nadzorovati vsebino. Pravila so med drugim zapovedovala, da na risbi ne sme biti sledi projektilov, ki zapuščajo žrtev, da mora biti kri nerdeča in da vsebina ne sme temeljiti na 'mladini škodljivih temah', kot je odvisnost od droge. Do sredine petdesetih so superjunaki tako doživeli trd padec in vihar jih je previharilo le nekaj. Temu je sledila srebrna doba (silver age), kjer so založniki oživili junake od prej, a so jim radi dodajali močno znanstvenofantastično komponento in so več pozornosti posvetili osebnim dramam ter razvoju likov. Od tu izvirajo Spider-Man s svojimi moralno-najstniškimi dilemami, Hulk s pošastnim drugim jazom in genetski mutanti X-Men, ki jih družba sovraži. V sedemdesetih so se nato tudi v tej vrsti stripov pojavili antiheroji, liki, ki niso bili tradicionalno dobri in perfektni. Tipični primeri so obnovljeni Batman, The Punisher in Wolverine, ki jih mučijo notranji razkoli. Superjunaški strip je tako močno napredoval in čeprav je v očeh tradicionalističnih kritikov ostaja žanr za mulčke, to že dolgo ne drži.

A ne glede na svoje zasebne drame so stripovski antijunaki v srži ostali herojski. Tako ali drugače so našli notranjo moč in se spojili s starim bistvom superjunaštva, skozi katerega bralci že desetletja (tako kot skozi mnoge druge izrazne zvrsti) fantazijsko uresničujemo svoje želje. Naše bedne mesene kletke, napori vsakdanjika in uteži morale nam onemogočajo dejanja, ki smo jih sposobni v mislih. Stripovski superjunak pa je njihovo utelešenje. Je nekdo, ki bi kriminalca z začetka tega člankoida tako pritisnil okrog ušes, da bi si kojci premislil težiti, in ga s specialno močjo prežarčil do te mere, da bi mislil le še na čudovitost oljnih platen ter zdravo kuhinjo. Je tisti z zmožnostjo, da spremeni vse, kar nas moti. Je oseba, ki nesebično ščiti ljudi, ki so tega potrebni. Je vse tisto, kar ne moremo ali ne znamo biti. Zato bo, v taki ali drugačni obliki, vedno z nami.

Superman

Look, up in the sky! It's a bird! It's plane! No, it's – Superman, originalni superjunak, herojčina, ki je junija 1938 ugledal luč sveta kot subčišče knjižice Action Comics #1 in lastnokostumno spočel nov žanr. Njegova avtorja, zgodbovnik Jerry Siegel in risar Joe Shuster, oba Clevelandčana ter potomca židovskih priseljencev, sta si ga izmislila že 1933, ko sta bila sedemnajstletna dijaka. Oba so zanimale pustolovske zgodbe, znanstvena fantastika in stripi. Medtem ko je Jerry pisal zgodbe za srednješolski časopis, jih je Joe opremljal s slikami. Tako se je rodila mogočna naveza. Od tu do zamisli, da bi Jerry pisal zgodbe, Joe pa bi jih pretapljal v podobe, je bil le korak. Risarji stripov so bili tedaj spoštovane, znane osebnosti, mnogi so bili milijonarji. A njune sanje so naletele na kruto realnost velike depresije, gospodarskega pešanja, ki je koncem dvajsetih let zajelo ZDA ter Evropo in se vleklo skozi večino tridesetih. Kljub temu sta poskušala in januarja 1933 izdala desetstranski fanzin, imenovan Science Fiction, ki si ga lahko naročil po pošti. V njem je bila ilustrirana zgodba z naslovom 'Supermanova vladavina', ki je govorila o plešastem norcu, ki želi s telepatskimi močmi zavladati svetu. Ime Superman sta si sposodila od nemškega filozofa Friedricha Nietzscheja, ki je petdeset let prej v delu Tako je govoril Zaratrustra uveljavil koncept Übermenscha, nadčloveka oziroma, v angleščini, supermana. Superman je bil torej na začetku blaznež. A takoj po izidu fanzina sta se začela spraševati: kaj, če bi bil Superman sila dobrega namesto zla, in kaj, ko bi imel names- to telepatskih moči fizične? Tako kot Herkul, Samson in podobni legendarni silaki, o katerih sta brala in jih skušala oponašati z redno telovadbo ter načinom življenja? In ali ne bi bil ta lik kot nalašč, da bi bil zvezda vsakodnevne stripovske pasice v časopisu? Hm, hm!



Naslednjih nekaj tednov sta mozgala, risala, pisala. Superman je postal ubežnik z imenom Kal-El z daljnega planeta Kriptona in odela sta ga v tesno modro obleko cirkuškega akrobata, ki je poudarjala mišice. Zadegala sta ga v velemesto Metropolis in mu dala skrivno identiteto, pohlevnega časopisnega poročevalca Clarka Kenta. Iz različnih virov in potom lastne domišljije sta tako ustvarila nekaj izrednega – česar pa ni hotel nihče odkupiti. Hm, hm. Leta sta nato za preživetven penez risarila in pisarila rutinske zgodbice o mečevalcih, lovcih na vampirje ter detektivih za majhno izdajateljsko hišo National Allied Publishing. Hišo, ki je nato postala Detective Comics, krajše DC Comics; seveda je danes ta založnik stripov poleg Marvela največji v Ameriki in na svetu. Potem pa se je končno zgodilo. Leta 1938 so pri Detective Comics pripravljali večjo knjižico z nazivom Action Comics, ki je potrebovala osrednjo privlačnost, in odločili so se tvegati s Supermanom, ki sta jim ga nadebudneža ponujala že nekaj časa. (Pomislite na to, ko boste skušali najti izdajatelja za svoje remek delo – manj kot ga bodo marali, bolj genialno je.) Izplačalo se jim je, kajti knjižica je bila huronski uspeh. Superman je tepel lopove, krepal zlo, se uspešno spopadal s problemi, vzetimi iz časopisnih naslovov: urbanim kriminalom, predvojnim vzdušjem, ekonomijo. Ponudil je fantazijski izhod iz negotovega, krutega vsakdana, s čimer je udaril na pravo struno. In ostal – najprej v časopisni pasici, potem v lastnem stripu, v risanki in TV-nadaljevanki, v filmih.

Skozi leta so Supermana dopolnjevali in modernizirali. V grobem obstajajo tri različice, tista iz zlate dobe stripa, iz srebrne ter sodobna. Sčasoma se je 'Clark-El' začel kuriti na kolegico Lois Lane, s katero se v najnovejši verziji poroči, njegov glavni nasprotnik je pak ratal plešasti, napol blazni kriminalec Lex Luthor (pravi alter ego, heh), ki stalno naklepa, kako bo Supermanu vzel njegove specialke. Te zajemajo letenje, neobčutljivost na običajna orožja, izredno do-

GROZNOBALNOST STRIPOIGER

Dejstvo je, da so igre z znanimi superjunaki v glavni vlogi v 95 % primerov ščiš, narejen za debile. Enostavni so tudi razlogi, da je tako. Prvič, razvojni čas je kratek. Film posnamejo v dosti krajšem času, kot se da narediti v redu igro, založnik pa se kajpak ne odpove licenčnemu cekinu. Zato nekatere tovrstne produkte naredijo v manj kot pol leta, navadno manj kot v letu, kar se pozna. Drugič, izdajatelja boli patka za kakovost, saj ve, da se bo reč prodajala ne glede na to, ali v naslov potopijo sedemkrat več dolarjev in truda, kot je nujno. Neuka mularija in neprosvetljeni roditelji prilomastijo v štacuno, da bi kupili 'eno igrico', in če izbirajo med Devil May Cry 3, Shadow of the Colossus ter Psychonauts na eni strani in Fantastic Four, Catwoman ter Spider-Manom 2 na drugi, bodo velikovečinoma izbrali slednje. To je pač glupa masovna publika, ki glasuje s svojo denarnico in ki se ji založniki vse bolj uklanjajo. Zato pa je tako, kot je. In tretjič, taisto splošno občinstvo bi se nazarensko prestrašilo in avtorje najmanj prišlo skopit, ako bi moralo početi karkoli drugega kot pobesnelo drkati dva knofa ter tako malodane avtomatično usmerjati svoj stripoidni lik.

Rezultat stanja? Zadnje čase edina kolikor-toliko spodobna tovrstna igra so bili bolj kompeksni in napredni X-Men 2: Rise of the Apocalypse (J148, 75), medtem ko nekateri še vedno čutimo bolečine v anusu od vanj siloma potisnjenih ajnfohnic Fantastic Four (J145, 45), Spider-Mana 2 (J132, 20) in razpvite Mačkobabe (J133, 5). Tudi X-Men 3 so zanič. In začarani krog se nadaljuje.

jemljiva čutila ter celo vračanje časa. Tudi dotične so se skozi leta močno razširile: na začetku je znal mišičavko recimo izvajati le boljše skoke med nebotičniki. Ključ do Supermanovega poraza je kriptonit, element iz ostankov Kal-Elovega rodnega planeta, ob katerem Mož iz jekla mehak aluminij postane, khm, nazarensko ošvohni.

A čeprav je Superman dokaj enostaven lik celo v najnovejši inkarnaciji, ki mu doda več antijunaških lastnosti, in dasiravno vsled svojih direktnih nadsposobnosti najbolj buri domišljijo otrok, njegova globlja draž leži drugje. Najprej v dejstvu, da je izvirni superjunak in še vedno prvi med enakimi. Nadalje v tem, da se Man of Steel, ko drek zadene ventilator, ne ozira na nič, temveč sledi prvinskemu čutu za resnico & pravico. Ne cinca, ne omahuje. Val cagavih novodobnih konkurenčnih likov, ki se sprašujejo po tem in onem, ki oklevajo in se žrejo, ga je naredil le še močnejšega. Superman je napol božanstvo, ideal, ki ne more umreti zato, ker je zapečen v vse nas. Mnogo lastnosti si deli s heroji antičnih pripovedk, dosti je v njem vidikov religioznih figur, kot sta Jezus in Krišna. Kal-El deluje kot božji odposlanec oziroma inkarnacija, ki je na Zemlji zato, da bi ljudi (od)rešil ter jim pokazal pravo pot. Ker so stripi mičkeno bolj direktna oblika sporočanja idej kot Biblija, je Superman kajpak bolj mož akcije kot Nazarečan. A metaforično ostaja zanimiva figura, ki ravno zaradi te vzvišenosti sproža mnoge razlage, zaposluje možgane in ohranja množico dolgoletnih, odraslih oboževalcev. Eden takih je Kevin Smith, scenarist, režiser in bradatež iz komedij Jay and Silent Bob; podoben norec na Supermana je Mark Hamill; tu je razvpiti Gene Simmons iz skupine Kiss; dočim Tarantino na koncu Ubila bom Billa 2 pronicljivo ugotovi, da je Superman edini superjunak, ki se preoblači v človeško, ne v junaško obliko. “Ko se Superman zjutraj zbudi, je Superman, ne Clark Kent. Clark Kent je njegov drugi jaz in njegova prava obleka je ona modra z rdečo črko S, ne suknjič ter kravata. Šibki, cincavi Clark Kent smo mi, ljudje, v Supermanovih očeh.” Ampak še vedno nam pomaga, ker ga vodijo višje vrednote – tiste, po katerih bi se morali ravnati mi, če ne bi bili tako nepopolni. Ne, Superman zares ni s tega sveta.

Spider-Man

Je pa zato prizemljen Spider-Man, ki nastane, ko mutiran pajek ugrizne piflarskega najstnika Petra Parkerja. To mu da niz nadnaravnih moči: lepljive roke in noge, izstreljevanje mreže iz zapestja, povečano gibčnost ter nov čut, 'spidey sense'. Ko Petrček odkrije preobrazbo, ga zamikata denar in slava, a ko zaradi tega umre njegov stric ter hkrati krušni oče, se posveti boju proti kriminalu in zlu. Zaposli se kot fotograf pri rumenjaškem časniku The Daily Bugle (bugle pomeni trobento ali rog), katerega kričavi urednik Spider-Mana nenehno črni, in nima enega samega glavnega sovražnika, temveč si jih na grbo nakoplje kar nekaj, od Green Goblina do Venoma. V boju so mu v vodilo besede pokojnega strica: “Velika moč pomeni veliko odgovornost”.

Prav ta fraza tvori srčiko zanimivosti Pajkomoža kot lika. Je namreč mulec, ne moški, in daleč bolj nepopoln od visokoletečega Supermana. Zlasti v novejših izdajah (Ultimate Spider-Man) in obeh filmih ga pretresajo osebne drame, utrujen je od tega, da ne more imeti normalnega življenja in zveze z ljubljeno Mary Anne. Razklan je med sebičnostjo in širšim dobrim, ne more se posvetiti službi superjunaka, hkrati pa ne zmore odložiti znanega rdečga kostuma ter soljudi prepustiti usodi. Ker ga zadevajo enake težave kot vsakega najstnika, od drog do seksa, ter se mu vsaka nova inačica bolj posveča kot liku, njegov uspeh ni nikakršen čudež. Odraščajoči se z njim zlahka poistovetijo, ravno prav je enostaven, da je zabaven, ravno prav poglobljen, da ni butast, in ravno prav simpatičen, da ni nadut. Akcija pa je bila v njegovih stripih od samega rojstva leta 1962, ki se je dogodilo v štalci DCju konkurenčne hiše Marvel, naphana z luštno prizemljenim spektaklom. Res škoda, da strip Ultimativni Pajkomož v slovenščini ne izhaja več.





Batman

Slično razrvan kot Peter Parker, a obenem dosti bolj resen in temačen – med drugim zato, ker je odrasel moški, ne tinejdžer – je Šišmišdec. Že ko je nastal pri DC Comics leta 1939, torej le malo za Supermanom, si je delil številne elemente z grozljivkami in filmom noir, s skrivnostnimi, zakritimi figurami ter maskiranimi maščevalci, kot so Zorro, Fantom, Drakula. Skozi dolga leta je njegov imidž sicer doživljal omehčanja, posebej ko se ga je lotil tisti najbolj cinični, zaslužkarski Hollywood in ga s tretjim ter četrtim filmom obdal s stupidno bleščavo. A v srži je Batman enigmatično, surovo bitje noči, ki se neusmiljeno maščuje kriminalcem v Gotham Cityju za umor svojih bogatih staršev, ki mu je prisostvoval kot deček. Ko odraste, na zunaj vzdržuje podobo muhastega lahkoživca Bruca Wayna. A Bruce ima temno skrivnost: pod graščino vzdržuje netopirsko votlino, od koder se odpravlja na pogrome proti barvitemu naboru lopovov, kjer najdemo zagonetkarskega Riddlerja, norega šaljivca Jokerja, pokvečenega Penguina ... (Je naš stripar preveč gledal Batmana? :)) Pri tem ni vedno sam, saj je kmalu dobil druščino: najprej Robina, ki deluje kot nekakšen Watson za Sherlocka Holmesa, nato Batgirl. Za razliko od večine superjunakov Netopirjevec nima nadnaravnih moči, temveč se zanaša na izurjeno telo, borilne veščine in ZFjevsko visoko tehnologijo. Krogle se ne odbijajo z njega, ker bi bil neranljiv, temveč ker nosi najsodobnejši oklep, po luftu frči zaradi na žico pritrjenih kavljev (seveda v stajliš podobi netopirja), prevaža se pak z batmobilom, ob katerem zbledijo vsi ferrariji in bentleyji tega sveta.

Zaradi vsega tega je Batman bolj otipljiv ter verjeten

kot marsikak kolega iz superjunaških vrst in še za stopnjo bolj razburja domišljijo. Malokdo med nami se ne bi želel na enak, skrivnostno-temačno-slaboriten način maščevati morilskim gnusobam – ampak malokdo med nami ne bi pri tem tako trpel in bil kot oseba tako osamljen, razrvan, ničev kot Batman. Netopirmož je oboje: utelešenje želje po jemanju pravice v svoje roke in opozorilo, kaj se zgodi, ko to storiš. Tudi on bo zaradi te univerzalnosti vedno z nami.

The Incredible Hulk

Še en dokaz, da so najbolj uspešni superjunaki taki zato, ker niso enodimenzionalni, marveč s svojo osebnostjo ter početjem v bralstvu vzbujajo dosti razmišljanja in čustvovanja, je Neverjetni Hulk. Tako kot Spidey se je pojavil leta 1962 v Marvelovem stripu, čeprav direktno v samostojni obliki. Hulk je nastal iz znanstvenika Roberta Bruca Bannerja, ki za ameriško vlado razvija novo orožje, 'gama bombo', vendar pri tem faše izdatno dozo obsevanja. Zato se, ko je jezen ali ga je strah, spremeni v zeleno človekoliko pošast z orjaško fizično močjo, ki izvaja večkilometrske skoke, ruši zgradbe ter meče naokrog tanke, kot bi bili listje. Tej pa zapoveduje miselnost majhnega otroka z minimumom nadzora nad sabo in trsko inteligence. Kot tak je Hulk daleč od trapastega monstruma, ki bi zgolj uničeval in deloval kot izgovor za to, da frčijo krogle. Jasno, akcija je prisotna, toda nad njo je idejna zasnova Hulka kot prispodobe za želje, ki jih zatiramo, da funkcioniramo v družbi. Sigmund Freud recimo pravi, da naša zavest redno tlači napadalne ali spolno obarvane želje, ki se nato izrazijo drugače, v sanjah in različnih nevrozah. Destruktivna oblika hladnega, intelektualnega, 'normalnega' znanstvenika Bannerja je tako le grafična predstavitev njegove notranjosti, ki se želi strgati z vajeti. Nič čudnega, da je bil strip o Hulku leta 2003 podlaga za čudovit, napreden in zelo premišljen istoimenski film režiserja Anga Leeja (Gora Brokeback, Tiger ino zmaj). Ki je zaradi še vedno prisotnega vtisa, da so stripi, zlasti oni o superjunakih, primerni samo za mulčad, finančno krahnil.



X-Men

Cekinsko daleč bolj uspešen filmski projekt in tudi v stripovski obliki bolj znani od Hulka so Ljudje X. (Možje pač niso, ker je med njimi kup žensk.) X-Men niso kaka majhna naveza tipa Batman in Robin, temveč gruča superjunakov, ki so velikopotezno uleteli na sceno septembra 1963 in takojci naredili dar-mar. Podlaga stripa je zamisel o evolucijskem skoku, ki iz nekaterih ljudi naredi mutante z raznolikimi nadčloveškimi močmi: obvladovanjem vremena, samoceljenjem, zaledenitvami, vžigi, letenjem. Nekateri od teh želijo z ljudmi sobivati in se zberejo okrog miroljubnega, modrega, telepatsko obdarjenega paraplegika Profesorja X. Drugi želijo svojo vrsto, homo superior, narediti za gospodarja homo sapiensu: dotični služijo Magnetu, mogočnemu mutantu s sposobnostjo manipulacije kovin. Zaplet je kajpak izgovor za vpeljavo velike količine superjunakov z raznoraznimi močmi, med katerimi malodane vsakdo pozna Rosomaha, ahem, Wolverina, Cyclopsa, Storm, Colossusa. Zlasti odkar je Bryan Singer režiral zelo uspešna filma, ki sta dobro ubirala pot med otroškavostjo in odraslostjo. Mimogrede, Singer se je režiranju tretjega dela odpovedal ravno na račun vodenja projekta Superman se vrača. Kaj se je zgodilo z X-Men 3: The Last Stand (:zelendrek:), vemo. X-Men so zanimivi predvsem iz treh razlogov. Prvič, med pogumnimi možaki stojijo številne, srčne, sposobne ženske. Predstavnice nežnejšega spola med superjunaki niso baš enakopravno zastopane, ker so stripi tradicionalno namenjeni moškim, in so v splošnem manj znane. Wonder Woman, Elektra, Catwoman, Invisible Woman ... bolj kot ne drugi razred. Ampak v X-Men je žensk nemalo ter so ključnega pomena. Jean Gray je, če bi ne bila zatrta (aha, Freud!), močnejša od Profesorja X, dočim se Magneto zanaša na prevarantsko, obliko spreminjajočo, seksi Mystique (aha, kača lovača krastača!).



Nadalje, v prenesenem pomenu so X-Men študija enakopravnosti, sprejemanja drugačnosti, rasizma. Mislim, da mi tega ni treba razlagati. In tretjič, številni liki iz tega stripa spadajo med najbolj antijunaške med superheroji, zlasti vedno razklani, živčni, živalski Wolverine. Poistovetiti se z njim res ni težko, tako kot ne predstavljati si, da imaš v podlahti skrite adamantne kremplje. Gotovo bi prišli prav, ko bi te čefurski neandertalci napadli z lanci od kavasakija.

V SLOGI JE MOČ

Svoj krog oziroma, bolje, medsebojno povezavo imajo tudi stripi in film. In sicer nadvse interesantno. Zmanjšanje popularnosti stripa v petdesetih letih prejšnjega stoletja gre v veliki meri na račun prodora televizije, ki je pometla z mnogimi stripovskimi zvrstmi, recimo vojaško, kriminalno in romantično. Tiste vrste strip, ki je resničnost oponašal s zaporednimi statičnimi podobicami, se pač ni mogel kosati s TV-zaslonom, tako kot ne s kino platnom. Preživel pa je superjunaški žanr, saj je kljub relativni zastarelosti predočal stvari, ki jih nista bila sposobna ne TV, ne kino. Na ta način sta se strip in superjunaki v mislih mnogih spletla v eno, saj so prav nadheroji najbolj značilen ter množičen predstavnik medija.
Zavrtimo zdaj kolo časa petdeset let naprej, kjer film, televizija in superjunaški strip naravnost idealno sobivajo. Skupaj namreč ohranjajo zanimanje za pripovedi o ubermenših, ki so vmes pridobili mnoge lastnosti navadnega človeka. Catwoman, Daredevil (ali, kot mu zaradi njegovega srbskega poimenovanja ljubkovalno rečemo v teh prostorih, Nebojša), Elektra, Spawn – to so le nekateri liki, ki so doživeli obnovljen oziroma povečan interes, ko je v kina prišel film z njimi. In čeprav je danes večino tistega, kar prikazujejo stripi, mogoče prikazati v gibljivi obliki, je sofisticiranost stripov tako napredovala, količina odjemalcev pa je postala tako velika, da se lahko vsi ti načini podajanja superherojskih štorij napajajo ena iz druge ter skupaj rastejo. Vidiš, kaj si storil, Superman?



Vsaj tako modrujejo Židje, če je verjeti internetu. In potem ima rek nadaljevanje v slovenski verziji. Osel gre samo enkrat na led. Razen seveda tako kot zdaj, ko pribija peklenska poletna vročina in kuha glave. Sedaj bi vsak osel silil na led, samo da bi se ohladil. A dovolj klimatskega jambranja. Vem, da so počitnice, in nikogar ni, ki bi mi pošiljal nage babe. Zato se bomo zmenili drugače. Pojdite najprej lepo na morje, slikajte nage babe (z njihovim dovoljenjem, da ne bo pomote) in jih na jesen pošljite na e-poštni naslov uma.turban@joker.si. Do takrat se bomo že znašli. Magari sam skočim tja do Portoroža in pofotkam pozerke. Ahja, pa kako interesantno vprašanje tudi lahko pošljete, ne bomo nič hudi.

Yohan svari: kozlu se ne približuj od spredaj, konju od zadaj, oslu od spodaj, bedaku iz nobene smeri.

Kdo so to Murmidonci?

Mirmidonci, prosto prevedeni kot Mravljaki, so legendarno grško ljudstvo, ki naj bi nastalo zaradi limonadastih zakonskih težav grškega vrhovnega boga in njegove boljše polovice. Kot vemo, Zevsek ni bil najbolj zvesto mitološko bitje, nasprotno, gnjavil je vse živo vseh mogočih spolov. Ena od njegovih trofej je bila tudi Egina, hči rečnega boga Azopa in nekega radodajnega pravljičnega bitja. Njun rodek se je je imenoval Ajaks in je bil sčasoma oklican za vladarja po svoji materi imenovanega otoka jugozahodno od Aten. Zevsovi ženi Heri situacija ni bila baš všeč, zato je tjakaj nad favno poslala kugo. Preživele so samo mravlje in zgoraj omenjeni herojčič je pomolil fotru, da potrebuje nove maziljevalce podplatov. Zato je Zevs spremenil mravlje v ljudeke. Ti so od tedaj naprej slepo sledili svojemu ne najbolj sposobnemu vodji, kar si lahko videl tudi v filmu Troja. Vsaj tako pravi legenda. Mirmidonci so bogato vplivali na splošno domišljijo marsikaterega sodobnega kreativca, zato so žužkolike forme alienov zelo pogoste v moderni fantazijski pisani in risani umetnosti.

Zakaj vozijo Angleži po desni?

Ne le Angleži, tudi Avstralci, Japonci, Irci, Indonezijci, Indijci, tretjina Afrike ... Če naštejem samo večja in bolj poznana območja. Legenda pravi, da je bil srednji vek nevaren čas, ko so bili vsi popotniki hodili po levi, oboroženi z bridkim mečem ali vsaj palico. Krepelo so imeli v desni roki, da so lahko nekoga, ki je priskakljal naproti in se je izkazal za nevarnega, promptno nagarbali oziroma nasekljali. Poleg tega je tako določil papež: romarji, ki gredo v Rim, morajo romati po levi. Ampak to se je spremenilo konec 18. stoletja, v času zgodnje industrijske revolucije, ko so kmetje v ZDA in Franciji pričeli na orjaških večkonjskih vozovih tovorili pridelke na dolge razdalje. Krmarili jih niso neposredno z voza, pač pa z zadnjega levega konja (da so lahko vprego bičali z desnico). Zato je bilo bolj smotrno, da so vozili po desni strani. K temu so dodali še francoski revolucionarji: “Nam ne bo ukazoval noben papež,” ter uzakonili vožnjo po desni. Angleži očitno niso imeli težav z orjaškimi vozovi, ker so se raje držali manjših, ki so jih krmilili z desnega sprednjega sedeža. Tako so lahko neovirano bičali kljuseta z desnico. Če bi to počeli z leve strani, bi mogel svojo porcijo pri vsakem zamahu fasati še tovor. In itak so vedno vse počeli obratno od Francozov. Rezultat: uzakonjena vožnja po levi strani cestišča, ki so jo razširili na vse svoje kolonije (nekaj se jih je kasneje ’vdesnilo’) ter jo na koncu devetnajstega stoletja celo dobronamerno vsilili Japonski.



Če bi zmagali Čehi, bi jih od njihove boljše polovice najprej fasale štange (od gola), tako pa, ko so svetovni prvaki postali Makaronarji, so štange izvisele kot špageti.

Zakaj imajo vse profesionalne atletičarke, posebej tekačice na dolge proge, majhne joške?

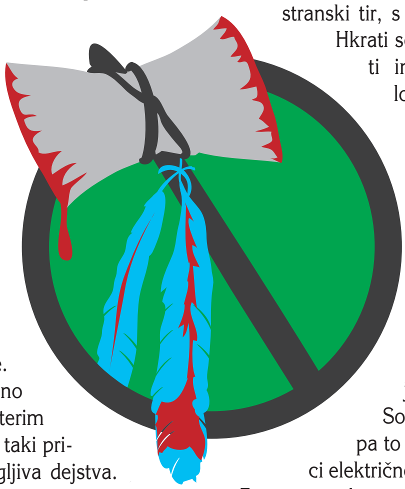
No ja. To je malce hudo posploševanje, res pa je, da ni treba biti nek šerlok, da ugotoviš, da je nekaj na tem. Ko se, ahem, poglobimo v to problematiko, ugotovimo, da sta glavna razloga dva. Prvi je seveda fiziološki. Atletinje so telesno daleč nadpovprečno dejavne, kar pomeni manj maščobe v telesu. Ta se, kot vemo, med drugim odlaga v tkivu dojk, in če je primanjkuje, se to pozna na prsnem obsegu. Drugi glavni razlog je praktične narave. Obdarjenim dekletom postane tek na daljše razdalje silno neudoben, ker se jozeljni drgnejo ob modrc in / ali kožo, mahedrajo vsevdilj ter se hočejo strgati z vajeti. Zato take babnice pač ne laufajo. Kar vprašajte izdatno opremljene sošolke in sodelavke, kako fino je teči kilometre z melonami na rebrih.

Kako naj odženem mačke z vrta?

Kaj so se ti pa zamerila ta prijazna predatorska bitjeca? Serjejo po gredicah? Se ti gonijo pod oknom? Napadajo zlate ribice v bajerju? No, če se omejimo na bolj ali manj nefatalne načine odstranjevanja mačk iz tvoje bližine, imaš na voljo več trikov. Prvi je ta, da si nabaviš pesa. Velikega. Potem lahko na vrt postaviš na gibanje občutljiv škropilnik, vendar pazi, da tako ne odženeš še drugih obiskovalcev. Dalje. Mačke sovražijo citruse (limone, grenivke, pomaranče, kumkvat ...). Raztresi olupke okoli in zasadi nekaj limonovcev. Seveda pa lahko poskusiš z namenskim mačjim repelentom (Esenca psa by Steffi Graf ... saj ne), ki ga lahko kupiš v bolje založenih trgovinah z malimi živalmi.

Na nekakšnem piedestalu v igričarskem svetu počiva dejstvo, da zvrsti kolobarijo. Tako kot kmet sistematično, v določenem zaporedju menjava poljščine na zemljišču, tako žanri zrastejo, vzbrstijo, obrodijo, nakar se posušijo in odmrejo – samo zato, da bi se nekoč v prihodnosti vnovič ozelenili. Vmes pa se z njihovimi semeni oplodijo druge veje: avanture zadobijo frpjske elemente, streljačine miselne, simulacije strateške. Tako udobno, splošno sprejeto in nepremakljivo je to stanje, da nanj človek sploh ne pomisli.

Ampak zaj pa jaz vas vprašam: čemu mora biti tako? Pomislite. Igre doživljajo izreden razmah. Nikdar prej se ni s to vrsto zabave bavilo toliko ljudi, in nikdar prej publika ni bila tako raznolika. Ne da bi ne mogla biti še bolj pisana in številčna, toda špile špilajo milijoni širom sveta, stari od treh, štirih let do predsmrtnjakov, moški, ženske in hermafroditi, znalci ter neznalci, g33ki in poslovneži, nedeljci ter hardcorovci, mame ino tate. Vsa ta pisana druščina ima izredno širok razpon zanimanj in želja. Nekaterim pašejo te zvrsti, drugim druge, enim taki pristopi, drugim drugačni. Jep, neovrgljiva dejstva.



In čemu bi moral ob tej nepregledni masi kdorkoli trpeti večje pomanjkanje? Preprosto: zato, ker so založniki povečini trapasti. Resno. Za primer nezadovolj(e)ne stranke lahko vzamem že sebe. Jasno, igram ter opisujem predstavnike najrazličnejših zvrsti in daleč od tega, da bi mi bila katerakoli mrzka. Celo skozi duhamorne diablovščine in glupe pustolovščine se prebijem z nasmeškom na ustnicah, misleč na dolžnost do bralstva, lastno splošno izobrazbo in zelenejše travnike, ko bosta prišla Final Fantasy XII ter, um, Sam & Max 2. A poplavi ne docela neraznolikih špilov navzlic me jame metati božje ob žalostni pomisli na to, kako dolgo že nisem recimo ugledal res hude vesoljske bojevalščine. Ajde, saj X3: Reunion je daleč od zaničnega, pripravlja se Darkstar One, tu je prebarvani Privateer. Toda ko sem pisal tomesečne anale o Wing Commanderju, sem ob vnovičnem nabijanju relativno prazgodovinskih naslovov epohalnega, genialnega Chrisa Robertsa (od česar sem se stežka odtrgal celo za Prey in Devil May Cry 3) ugotovil, da mi vse to kot fanu masakriranja v črnini pomeni bore malo. Na disku nimam novega Vinka Manderja. Ne novega X-Winga. Niti Battlestar Galactice. Šmrc.

Kakopak ničesar ne morem reči čez frišne na-Zemljo-prikovalščine tipa Advanced Warfighter, kar je trenutna moda, in jasno mi je, zakaj je tako. Po koncu hladne vojne, spremembi politično-ekonomskega ravnotežja in dvigu terorizma kot glavne grožnje zahodni civilizaciji je bitka za vesolje stopila na stranski tir, s tem pa tudi ustrezni špili. Hkrati so velik padec priljubljenosti in prepoznavnosti utrpela lovska letala. Medtem ko so bili še pred desetimi leti jekleni ptiči tipa F-16 in mig-29 mokri sen vsakega najstnika, ki je kaj dal na svojo spolno moč, podobno številčne pa so bile igre ter filmi s to tematiko, je zdaj hudo drugače. Kar je bil nekoč tomcat, je danes M-16, kar je bil Sovjet, je zdaj Arab. Vendar pa to ne pomeni, da so odjemalci električne zabave na te reči pozabili. Zase vem, da se mi je orosilo oko, ko sem znova pognal Wing Commander 3, in veselim se redkih frčoplanskih akcijščin, kot sta Ace Combat: The Belkan War za playstation 2 ter Over-G Fighters za xbox 360. Seveda imam na tisoče, kaj tisoče, sto tisoče somišljenikov. Ki bi mimogrede glasovali s svojimi denarnicami, če bi si lahko privoščili par sodobnih tovrstnih naslovov, opremljenih z dih jemajočo grafiko, po možnosti v svežem okolju.

Ampak ne. Ne in ne. Bele vrane so predstavnice vseh tistih zvrsti, ne le vesoljščin, ki trenutno niso v bližnji fazi kolobarjenja, in poudarek je zaradi kravatarskega kratkovidništva venomer na onih žanrih, ki so v tem trenutku najbolj izpostavljeni. Zato adijo, vesoljščine in frčavščine, ter dobrodošle, nove drugosvetovnovojne streljanke in čefurščine – ti zlati znaki založniškega neumja.

Sneti



LESTVINA d.d.
Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

IGRA:	OCENA:
01. HALF-LIFE 2	94
02. WORLD OF WARCRAFT	--
03. THE SIMS 2	90
04. NFS MOST WANTED	73
05. TOCA RACE DRIVER 3	75
06. F.E.A.R.	87
07. CALL OF DUTY 2	79
08. HITMAN: BLOOD MONEY	86
09. 2006 FIFA WORLD CUP	67
10. GUILD WARS	--

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA
- GOTHIC III
- PREY

NAGRAJENCA ŽREBANJA
- Jaka Petrov iz Ljubljane (The Godfather)
- Simon Bizilj iz Kopra (F.E.A.R.)

Zakaj Luni vedno ustavi
nunam avtoštoparkam?
Ker so Batmanovi prijatelji
tudi njegovi prijatelji.



NAJBOLJ PRODAJANE IGRE PRETEKLEGA MESECA:

01. 2006 FIFA WORLD CUP (PC)
02. TOMB RAIDER LEGEND (PS2)
03. CS SOURCE (PC)
04. NBA LIVE 06 (PC)
05. THE SIMS 2 (PC)
06. TOURIST TROPHY (PS2)
07. ICE AGE 2 (PS2)
08. OBLIVION (PC)
09. BUZZ THE BIG QUIZ (PS2)
10. TEKKEN 5 (PS2)

Sponzor naj prodajanih:
BOF Building Of Fun
BIG BANG



Bežalna sekvenca v Innsmouthu zahteva, da v pravilnem zaporedju tečeš, zapahuješ vrata, odmikaš predmete, skačeš. Sicer te čaka tole.



Zobate nakaze niso pogoste, isto ne puzle. Je pa oboje udejanjeno primerno in premeteno.



Call of Cthulhu

Dark Corners of the Earth

V Temnih kotičkih sveta, prvoosebni streljanki, ki to ni, obilujejo momenti, ob katerih te sicer ne žvajzne fršlok, ti pa sedejo v podzavest, od koder na nesramen način povzročajo more. Nakladam ne, to sem izkusil na lastni zgomazeni, s kurjo poltjo ino švicem prekriti koži. Prva noč po nekajurni seansi igre je bila namreč naphana z zbujanji na eno uro, trepetanjem srčeka in neprijetnim odorjem, ki se le po srečnem naključju ni kradel izza gat. Sneti = pusi? Kaj pa vem. Niso redki krepki možaki, ki so bili ob pogledu v neizrekljivosti iz Lovecraftovih senčnih vdolbin ob zdravo pamet.

Recimo zasebni detektiv Jack Walters, ki prakticira vohljaštvo v dvajsetih letih prejšnjega stoletja. Dečko ima precej težaven obstoj, saj se mu je nedolgo tega tako sfrtajčkalo, da je pristal v norišnici. Ampak zdaj je z njim vse v redu – oziroma, lahko bi bilo, če bi ostal doma, srebal janežev čajček in nežno menjaval olje v petrolejki. Tako pa nedolgo zatem že raziskuje nov primer, povezan s taistimi temnimi silami, ki so ga že bile oropale duševnega zdravja. V obmorskem mestecu Innsmouth se ukvarja s primerom izginule osebe, pri čemer naleti na okultno skrivnost, za katero nihče noče, da bi jo razkril. Stara groza se začne ponavljati ...

Dark Corners of the Earth je na prvi zadeg krvave beločnice res videti kot nažigačina, vendar je streljanje le del izkušnje. Razvijalci, majhna hiša Headfirst Productions, so želeli ustvariti nekaj posebnega, zlasti bolj realističnega od običajnih špilov. Tako resda vihtiš sedem orožij, od pištole prek dvocevke in tommy guna do onegaja z onega sveta. Vendar so ta dokaj šibka, streliva je malo, na zaslonu ni umetnega merka, dočim natančnejše šicanje z uperjenjem krepela povzroča utrujenost rok. Prav tako strelski obračuni niso pogosti, nasprotno, in še ko so na sporedu, je nadvse verjetno, da boš potegnil kratko. Enako kot ni muhe, namreč ni pokazatelja energije, obveznega od starih arkadic dalje, dočim na oklepe in hitro zdravljenje kar pozabi. Ko te obstrelijo ali se kako drugače poškoduješ, kar vključuje previsoke padce, znaš utrpeti poškodbe, ki vodijo do krvavitev in potem v smrt, ako se nekje v miru ne zakrpaš s paketom prve pomoči oziroma se zafiksaš z morfijem. Zloraba slednjega se seveda kaznuje – don't do drugs, m'kay?

Ta odsotnost nazaslonskih pokazateljev in močnih krepel ter možnost poškodbe, ki privede do crkota, položi temelje za tisto, kar DCotE najbolj preveva: občutek tesnobe, preganjanosti, ogroženosti. Daleč bolj kot pucačina je naslov avantura z močno primesjo skrivalniščine, kjer se pred silnimi nasprotniki kot nemočna podgana tajiš po črnih kotih, se oziraš

KO TE ZVRCNE KTULU

Čtulhu? Hjah, eksotično zveneča beseda cthulhu lahko med zobmi neznalca v svetu nadnaravno fantastično grozno pošastno literarnega mimogrede dobi tako zvokovno interpretacijo. Nakar dotični v nepravi družbi tvega dekapitacijo, evisceracijo in še kako drugo srh-acijo, kajti za mnoge privržence pisca Howarda Philipsa Lovecrafta je 'klulu' ali 'ktulu' stvar, na rovaš katere ne gre šal zbijati. Škrabatelj, ki je živel med 1890 in 1937 ter za časa obstoja svoje mesene kletke ni naredil ravno dar-mara, je vsled nenavadnega združevanja hororja, fantazije in znanstvene fantastike posthumno ratal nadvse vpliven v svoji branži in tudi širše. Primerjajo ga z Edgarjem Allanom Poejem in dejansko so možakove štorije izredno privlačno branje za tiste, ki jim dogaja nadzemeljskost. Dobro, celo v Lovecraftovem času je bil njegov slog dokaj starinski in jezik takisto. A njegovo popisovanje dimenzij, ki ležijo onkraj naše, ter monstruoznih, amoralnih bitij, ki vplivajo na človeštvo in katerih videnje bi nemudoma povzročilo norost, ježi kožo in navaja k razmišljanju, ki v vsaki senci vidi brezkončno globočino. Tu ne gre za to, da bi nad bralca stalno skakali sline cedeči zobateži, temveč za neprijeten, kožo ježeč občutek, da okrog nas obstajajo reči, ki nam znajo storiti še kaj dosti hujšega, kot da nas le požrejo. Lovecraft si je recimo izmislil knjigo Necronomicon, polno prepovedanega, okultnega znanja, medtem ko pojem cthulhu označuje orjaško pošast, ki je videti kot zmes med hobotnico, zmajem ter človekom in zdaj spi v potopljenem mestu. Je eno od Velikih starih božanstev (Great Old Ones), ki so njega dni vladala Zemlji. Beštija se je prvič pojavila v kratki zgodbi The Call of Cthulhu, vendar še zdaleč ni edina oziroma najbolj grozljiva od številnih kreatur, ki si jih je izmislil Lovecraft. Presegata ga recimo Zunanji bog Azathoth in izpolnjevalec njegovih želja Nyarlathotep, ki izraža posebej velik prezir do človeštva. Lahko si mislite, da mu noče nič dobrega.

V slovenščini del H. P. Lovecrafta nimamo, prevedena so bila zgolj v srbohrvaščino. Zato ga bo prejkone treba prebrati v angleščini. Penguin je na primer izdal tri zbirke njegovih kratkih zgodb, Random House pa poslednjo inačico njegove (o)kultne štorije At the Mountains of Madness. Amazonajte, guglajte, wikijajte, kajpak ob nažiganju Metallicinega komada CoC z albuma Ride the Lightning!



● Shoggoth: "... a shapeless congerie of protoplasmic bubbles, faintly self-luminous, with myriads of temporary eyes forming and un-forming ..."



● Štorija je pazljivo vkup dana. osebe dobro orisane, dogodki pretresljivi, včasih onkrajsvetno čudni. Igra vleče, o tem ni dvoma.

čez ramo in bežiš, bežiš, bežiš. Kot detektiv v Innsmouthu čvekaš z neprijaznimi prebivalci, se plaziš po stranskih ulicah in po bajtah ter sem in tja uporabiš nabrane predmete, čemur sledijo akcijske preganjalne sekvence in le redke priložnosti, kjer lahko udarec vrneš. In celo ko se prebiješ iz mesteca, dobiš več orožij ter se namesto s preperelimi ribiči srečaš s konkretnejšimi spakami iz Lovecraftovih povesti, se nenehno počutiš, kot da ti za vrat diha nekaj zobatega & slinastega. Orenk pošasti je v špilu sicer malo, vendar se to sklada s pisateljevim slogom, kjer je daleč bolj moteče od očitnega tisto, za kar se zdi, da se skriva tik izven vidnega polja. K temu veliko doprinesejo učinki izgubljanja prisebnosti, ki jih Jack izkusi ob pogledih na srhljive prizore, od trupel do grdob. Zamegli se mu pogled, pospeši dihanje, ne zmore več normalno hoditi in če ne poskrbiš, da se pomiri, se mu lahko zmeša. Pristop sicer ni docela izviren, saj smo ga videli v srhljivščini Eternal Darkness za gamecube, vendar je dotično izkusil malokdo. Tesnobnost tako prihaja od morečega vzdušja, k čemur pripomoreta nesrečno groba grafika (izvirnik so napisali za xbox 1) in mojstrsko implementiran zvok, od edinstvenega mešanja akcije, pustolovščine ter skrivalnice, od inovativnih efektov, ki ponazarjajo Jackovo norost, od izvrstno predstavljene okolice iz 1920tih, ki jo ponazarjajo verno poustvarjena arhitektura, predmeti ter avtentičen jezik ... In od štorijalne podlage. Obilica pogovornega in spremnega teksta v raznoraznih dokumentih na inteligenten, literaren način zlagoma razkriva skrivnost (če ne obvladate angleščine, boste zgrešili marsikaj) in pojasnjuje Jackovo vpletenost, vse pa se izteče v lepo zaokrožujoč, prikrito krut, na moč lovecraftovski konec, ki dejansko osmisli gotovo več kot petnajst ur trajajočo pot.

Škoda potemtakem, da ob vseh teh odlikah Dark Corners ni zares izpiljen in uživantski produkt. To ni nič čudnega, če vemo, da so ga razvijali več kot šest let, da so šli Headfirst takoj po izdaji verzije za PC cugrund in da so bili sprva njihovi načrti dosti bolj smeli. Ideja, da bi igralec potoval po vsem svetu in zlagoma odkrival široko napleten Lovecraftov mitos, se je zdruznila na verzijo njegovih kratkih zgodb The Shadow Out of Time ter The Shadow Over Innsmouth, združenih s podlago namizne igre. Skozi burno zgodovino so prvotne zamisli odmirale eno za drugo in dobili smo soliden izdelek, ki pa ga kazijo številne napake. Sekljanje prijemov je privedlo do tega, da se dokaj enostavni strelski, bežalni in skrivalni deli jamejo kar precej ponavljati. Spočetka te vse skupaj vzburja in razburja, tesnobno vzdušje seka in nočno zbujanje je na sporedu. Proti koncu, zlasti ko pogruntaš, kako zanič je umetna pamet, pa se sestavni deli vsled repetitivnosti nekam razvodenijo in z njimi končno zadovoljstvo. Tedaj tudi nimaš toliko težav, saj si se nekako navadil, da te špil zelo rad ubije, dosti manj voljno pa izpusti namig, kam sploh iti in kaj narediti. Vendar je špil dolgo, posebej na začetku v Innsmouthu, sličen zajebanim starim avanturam, kjer si moral govoriti z vsemi in vse preiskati, nekaj narediti, nakar spet govoriti z vsemi in vse preiskati, da si napredoval za korak. Prav iz tega razloga (in vsled hroščev, ki enih ne bodo nikdar zmotili, drugim pa bodo zavdali do te mere, da igre ne bodo mogli končati) je sistem shranjevanja položaja le ob točkah v obliki simbolov neprimeren. Najbolj apn je to tedaj, ko te preganjajo in moraš kot kaka opica v nedogled ponavljati naučeno, dokler sekvence ne opraviš, ali če po nesreči pritisneš tipko za skok v Okna, saj se ob tem špil sesuje. Bojda je predelavo za PC delala ena sama oseba, kar se vidi, zaplat pa zaradi razvijalčevega propada bržda ne moremo pričakovati.

A problemom navkljub se Temnih kotičkov sveta drži samosvoja čarobnost, ki izvira tako iz zgledovanja po Lovecraftovi fikciji kot pogumnih razvojnih odločitev, ki skorajda zasenčijo pomanjkljivosti. Potrpežljivi ljubitelji starinskega hororja si le nadenite ta okrušeni črni biserček, ki je namečkoma še malce cenejši. Navsezadnje so more ponoči in rezek vonj izza gat tisto, za kar živite, ka-li?

V lužici znoja na Snetijevih nekosmatih prsih odseva temna, očem izmikajoča se senca.

79

inovativni prijemi ✔ samosvoja mešanica pustolovščine, skrivanja ter akcije ✔ izreden občutek tesnobe in preganjanosti ✔ vešča štorija, prepričljiv svet ✔ izvrstna zvočna podlaga ✔ ponavljajoča se in ne zares izpiljena ✖ malo namigov, dosti umiranja ✖ neprimeren sistem shranjevanja položaja ✖ zanikrna pamet ✖ groba grafika ✖ hroščavost ✖

Headfirst Productions / Ubisoft natlačenka 141



● S pokom igranje nenadno prekinjajo spomini in videnja, ki Jacka ter nas spravijo na rob zdrave pameti.



● DCotE ni prva cthuhlujska igra – pomnite Prisoner of Ice in Shadow of the Comet? Pri Lovecraftu pa se je navdihoval tudi Alone in the Dark.

Ship Simulator 2006

Vaš cenjeni pisec je v svojih rosnih letih počitnice povečini prebijal v severni in srednji Dalmaciji. In ker se v morju rada znajde kaka ladja, se je srečal tudi z njimi. Spominjam se dogodka na Visu, ko mi je ladijski inženir na velikem trajektu iz čistega dolgcajta razkazal vso strojnico. Udarna stvar, posebno za bobniče. A Vis je bil hkrati v časih bratstva in enotnosti ena osrednjih vojaških luk in ker sem bil že tedaj frik na vojaško tehniko, sem raje kot trajekte zrl silno floto žepnih podmornic; občasno sta bili prisotni celo obe. Podoben 'problem' imajo očitno snovalci iger, ker v njih ladij skorajda ne srečaš, če ni posredi umetnost njihovega pošiljanja na dno. Jah, barčice itak plavajo same od sebe, boste rekli.

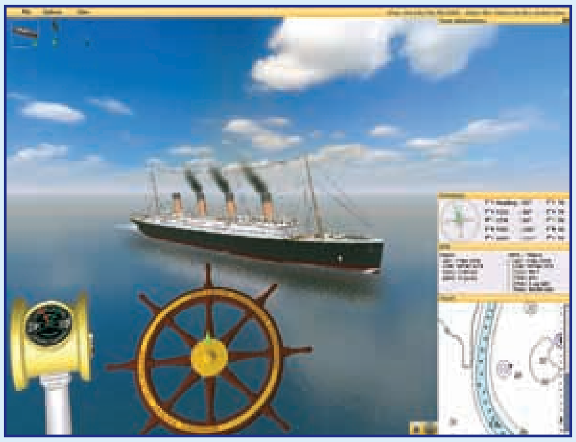


Če menite, da ste 'hardcore' prevoznik razsutega tovora, težavnost mimogrede povečate tako, da se omejite na pogled iz kabine.



Car sem - morje, sonce in luksuzna jahta. Nakar se zbudim.

Vendar ni tako enostavno.
Tudi ShipSim na prvi pogled ne ponuja česa vratolomno razburljivega. Na razpolago je spisek različnih civilnih plovilc, s katerimi je treba šibati okoli boj, tovoriti kontejnerje in občasno rešiti kakega utapljajočega se nesrečneža, če smo pri volji. A srž se skriva ravno v tem ročnem plutju od ene točke do druge, kajti to početje, zlasti pri težkih tovornih ladjah, ni mačji kašelj. Igra, kot se za simulacijo spodobi, vestno ponazarja fizikalne plovne modele, kar pomeni, da bo težko tovornjačo nosilo (po možnosti v pomol) še dolgo zatem, ko bodo motorji izključeni. Zavijanje je sploh zabava posebne sorte, saj ladje zaradi vztrajnosti neutrudno zahtevajo precej večji lok, kot jim ga dovoljujejo ozki okviri pristanišč. Ja, da smo na jasnem, tole ni simulacija medcelinske plovbe, temveč čisto priobalna reč. Ampak v nasprotnem bi ne bilo zanimivo. Ker bi nam igra ne mogla na pot po že tako ozkem kanalu rečnega ustja postaviti še gostega prometa tankerjev ter gliserjev. Resno, počutiš se, kot bi igral Frogger, samo da imaš sedaj v roki nekaj deset tisoč ton železja, ki se mora s črno magijo izmakniti podobno stasitim barkačam med slalomiranjem po pristaniščih Hamburga, Rotterdama in drugih evropskih transportnih vozlišč. Če je v vas še kaj otroka, se boste s tem jako zabavali nekaj dni, četudi nikoli ne bo delalo pinjau pinjau. Špil premore dovolj različnih vrst ladij, od tovornjač in luksuznih jaht prek vlačilcev do gliserjev ter samega Titanika, da je igra sveža dlje časa, saj ima vsako od plovil svoj plovni model in se obnaša čisto samosvoje.



Po delu odprte palube Titanika se je moč tudi sprehajati. Nič revolucionarnega, manjkajo potniki, je pa lepo videti.

A ko damo skozi navdušenje ob metanju tonaže naokoli, se stvar žal konča. Ship Simulator 2006 namreč premore malokateri drugi vidik morjeplovstva in je torej dokaj poenostavljen. Saj je moč razumeti, zakaj so odrezali čezoceansko plovbo, vendar manjka tudi nekaj priobalnih parametrov. Želel bi si večjo vlogo ugreza, ker se da nasesti le v peščici nalog pri tajskem otočju. Navigacija je čisto avtomatska in v pristaniščih ni nobene komunikacije z na primer luško kapitanijo ali ladjami. Počutiš se kot ovca med tihimi volkovi, ki samo čakajo, da ti prekrižajo pot. Druge ladje imajo trdno zakoličene poti, od katerih ne odstopajo niti tedaj, ko bi se bilo treba izogniti trku. Poškodbenega modela ni in čeprav ob nesrečah škoda nastaja, je ponazoritev le denarna. Očitna napaka je tudi, da izdelek trkov ob okolico (pomol, obala) sploh ne zazna. A nemara še bolj kot poenostavljenost najeda odsotnost kontrole nad potekom časa. Premor je vse, kar je vdelanega, in med trenutkom, ko začne tovornjača pospeševati, ter plutjem z visoko hitrostjo si lahko malodane ogledate fuzbalsko tekmo. Takisto žre živce nezmožnost shranjevanja med misijami in če za malenkost zgrešite bojo, bo treba podvig izpeljati od začetka. Ob živčnosti zato posezite po gliserju, ker je upravljanje tovorne ladje visoka umetnost za jeklene živce in doseganje zena. Pri tem sta v pomoč kar pristna zvočna kulisa in lepa panorama, ki jima uspe pričarati vsaj delček obmorskega vrveža, pri čemer kar pozabimo, da glasbe sploh ni. Večigralstvo je omejeno na adrenalinsko primerjanje rekordov na posameznih progah, zato pa igra vključuje zgleden urejevalnik. Ravno zdaj v njem pripravljam ultimativni slalom med petimi Titaniki, muhahaha!



Vodna površina z odboji je luštna in tudi ladje so kar natančno napravljene. Pristanišča bi bila bila lahko za odtenek podrobnejša, a ni sile.

Kapitan Aggressor junaško dostavlja kontejnerje, brez nasilja nad pomoli.

71 **dober fizikalni model ✔ raznolik nabor plovil ✔ luštna panorama ✔ dober zvok ✔ manko nekaterih važnih vidikov morjeplovstva ✖ ni shranjevanja in nadzora nad časom ✖ brez poškodbenega modela ✖**

VSTEP / Dreamcatcher

Billy Hatcher and the Giant Egg

Nesrečnemu popušenju navzlic na gamecubu domuje kar nekaj dobrih iger, o katerih lahko računala le sanjajo, saj predelav praktično ni. Je pa drugačna usoda od Maria in Pikminov doletela zanimivo in barvito poskakovalščino, ki so jo pred tremi leti scoprali ustvarjalci Sonica. Zasnova je karseda izvirna, kajti postavi nas v vlogo po piščančje opravljenega fantiča, ki je glede fizkulturnih sposobnosti sam po sebi precej ničev. A v navezi z zgodbo o zlobnih krokarjih, ki so preplavili idilično, domače perutnine polno Jutrovo deželo, mu daj v roke katero od po stopnjah raztresenih jajc in tipček kojci mutira v smrtonosno spretnega akrobata. Z glomazno okroglino more med drugim sovrage povaljati ali jih pokositi kot keglje, visoko vrteče skakati in tresniti na tla, frčati med pospeševalnimi obroči, se z veliko hitrostjo kotaliti po bregu nizdol in aktivirati stikala. Živopisni pirhi imajo še eno, za jajca značilno lastnost: iz njih se more po dovoljšnjem futranju s sadjem, ki ga za seboj puščajo premaganci in razbite kište, marsikaj izvaliti. Kaj, kaže vzorčavost lupine in nekatere sorte so zelo redke. Glavna so pokemonska bitjeca posebnih moči, ki nam po izvalitvi in ujetju pasje vdano sledijo ter jih je moč naščuvati nad sovrage. Naenkrat moremo imeti le enega ljubljenčka, ki omaga že po nekaj strelih, zategadelj je z njimi umno varčevati, zlasti ker so občasno ključ do razrešitve preprostih ugank. Frčeči povodni konj bruhne ogenj in stali ledeno kolesje zlega stroja, tjulenj frnihta zaledeni slap, pingvin pogasi plamene, ki onemogočajo dostop do stikal, in podobno. Med ostalimi presenečenji so dobrote za enkratno uporabo v slogu dodatnih življenj (tu je resda veliko klopotcev) in metuljčkov za obnovitev življenjske energije, trajno delujoča pokrivalca za sposobnost dvojnega hopsanja, cirkuško povzpetje na jajce ter povečanje njegove napadalne moči, v redkih posebnih primerih je pak najti tudi bombe in podobne koristnosti.



● Metanje iz obroča v obroč je nadzemni metro za doseg oddaljenih področij. Smrti je manj, kot je videti.



Zgradba špila se zgleduje po Mariu in sedem obsežnih, tipično gozdno-ledeno-lavastih stopenj meša s podkvesti za dobod vodovodarjevim zvezdam oziroma sončkom podobnih piščančjih medaljonov, em, petelinjih emblemov poguma. Za odklep naslednjega nivoja sta obvezni prvi nalogi, ki sta vedno reševanje kurjega starešine iz občutljivega zlatega jajca in premlat predvidljivega šefa. Ostale štiri so fakultativne in predočajo časovne dirke, hitrostno grabljenje kovancev ali kaj tretjega, recimo dokončanje sneženega moža. A ker se izzivi ponavljajo, začetno všečni vtis raznovrstnosti ob prodiranju globlje v igro zbledi. Težavnost je precejšnja in nemalokrat se je treba fino spotiti, križem gledajoč v zaslon in z belimi členki oklepajoč proti oknu že namerjen ploščék (ali iz mnogo manj komotne tipkovnice izvabljati hreščeče zvoke), preden je rdeče svetlikalo končno v žepu. Vsa zahtevnost ni namerni rezultat prefriganosti ustvarjalcev, kajti nebroju smrti botruje nedodelana nadzorna shema. Splošno obvladovanje ogromne holesterolne bombe sicer ni tako zmuzljivo, kot bi utegnili pomisliti, a je vseeno premalo natančno za karafeke, ki jih Billy Hatcher zahteva od nas. Nemalokrat se zgodi, da na visoki ploščadi ob skakanju pristane le pisanka in junaček cepne nazaj, še usodnejša je ločitev pri norem dričanju po strmih serpentinah, da o hroščatem spravljanju oble na ringlšpilne tirnice ne govorim. Ker konzolno poreklo poleg preferiranja joypada botruje omejenemu shranjevanju, ki mu pritegne neobilje nadzornih točk, se ob izgubi vseh življenj hitro znajdemo goli in bosi na samem začetku dolgega nivoja. Prav lepo ni niti, da recimo trudoma opraviš zahtevano nalogo, nakar se medaljon izvoli prikazati na čisto drugem koncu stopnje in moraš ob slučajnem crkotu znova v gonjo za odličjem.

Venomerno, vse bolj belogledo ponavljanje zadrto težkih delov mimogrede požre petnajst ur in več, a špilu navzlic večigralstvu, kjer se morejo na razdeljenem zaslonu rumenjaško mikastiti do štirje, umetno ustvarjena razvlečenost ne more biti v ponos. Res škoda, da nadmočno idejo z jajci skazi prav pretirana železnost slednjih. S takimi namreč ni moč speči palačink in povrhu še zarjavijo.



● Pri vseh šefih prežanje na priložnost vključuje ponorelo tekanje v krogih.



● V eni od nalog namesto jajčetine naokrog valimo debelečo se sneženo kroglo, ki jo na koncu posveznemo snežaku na ramena.



● Čeravno je jajce zelo učinkovito orožje, ga za hiter pomet s tečnobami ni čez v bližini zvesto plahutajočo živalco.

***Navi** sanjari o orjaških kinder jajčkih, ki bi jih iz trgovine kotalila domov in gazila na kolesarskih stezah parkirane avtomobile.*

69 **odlična, izvirna zamisel ✔ jajčarjenje v splošnem dogaja ✔ hudimano in nepošteno zahtevna ✖ škrto shranjevanje ✖ nedodelan nadzor ✖ ponavljanje ✖**

Sega

Auto Assault

Vlačenje štirikolesnikov v masovne spletščine ni čisto nova pogruntavščina. Par let tega je na sceno uletel EAjev Motor City Online, le da jo je nato z zavidanja vrednim pospeškom kakega dvoturbinskega dvanajstvaljnika tudi zapustil. Deloma si je za to kriv sam, saj je bil zasnovan precej leseno, a treba je priznati, da je veliko vlogo imela togost občinstva. Ljudstvo je takrat namreč šele odkrivalo prostrane fantazijske svetove in večmesečno bolščanje v kos pleha s štirimi kolesi se je zdelo manj privlačno od občudovanja postavnih vilincev v sijočih oklepih. Auto Assaulta, v katerem glavno vlogo prav tako igrajo bencinske karjole, se je zato takojci oprijel sloves tveganega projekta brez pravih možnosti za uspeh. Toda današnji trg masovščin ima bore malo stičnih točk s tistim izpred petih let. Po EverQuestu, Dark Age of Camelotu, Asheron's Callu, Guild Warih in World of Warcraftu je dobršen del občinstva naveličan mlatenja goblinov in bolščanja v smrdljive usnjene lajbiče. To med drugim dokazuje uspeh alternativnega vesoljskega Eve Online, kjer nikoli ne ugledaš mesene pojave in ki kljub častitljivi starosti privablja dosti naročnikov. Pa še eno dejstvo govori v Auto Assaultov prid: nobena druga množična igra ne premore slastnih krikov nesrečnikov, ki jih je pravkar nabodla metrska zarjevela konica, gnana s tremi tonami čistih cilindrskih mišic.

Jep, Auto Assault nemalo spominja na večigralsko mešanico dobrih starih Carmageddonov in Interstatov. Gaženje panično bežečega življa je sicer v drugem planu, a zato so tu adrenalinski spopadi med oklepljenimi kantami. Celo okolje je nekako sorodno: temna postapokaliptična prihodnost, kjer zakone določa tisti z največjim kanonom. Le da so jo tu zakrivili vesoljčki, ki so po Zemlji raztrosili visoko mutageno snov. Določen del prebivalstva je spremembe sprejel (tretja roka in ekstra dolg lulček niti ne zvenita slabo), dočim so se čistuni lotili eksterminacije vsega zeleno žarečega. V ta namen so ustvarili raso militarističnih kiborgov, ampak trud se je izkazal za jalov, saj so se mutacije širile prehitro. Ljudaki so zgradili ogromna podzemna pribežališča, Zemljico zasuli z masovno uničujočimi orožji in poniknili za stoletje. Toda načrt ponovno ni deloval, kajti po vrnitvi na površje niso našli pričakovane radioaktivne puščave, temveč spremenjen, še kako živeč svet. 'Noč, ki je dan postala' so preživeli tako mutantje kot biomeki, pa še nekaj izvirnega ljudskega prebivalstva, ki naj ne bi bilo vredno očuvanja. Frakcije so si ozemlje razdelile po svoje in v njem niso predvidele mesta za vrnitev prvotnih lastnikov planeta. Dobrodošel, kaos ...



Krvavo gazenje pešakov vzbuja taisto perverzno navdušenje, ki je bilo zaščitni znak Carmageddonov. Krc in špljoc!

Štorija ni literarni biser, vendar je presenetljivo podrobna in razdelana. Zgolj na uradni strani najdeš desetstranski uvod, medtem ko tekom igranja odkriješ še precej več informacij. Glavni motiv vsega tega besedičenja je stvaritev primernega vzdušja in predstavitev treh glavnih strani, ki se jim lahko zaprisežeš. Kajpak gre za ljudi, biomeke in mutante, od katerih vsi premorejo po štiri začetne klase.



Grafično Auto Assault ni napačen, a tudi ne čeljust spuščajoč. Ena od zamer je nedomišljijsko oblikovanje terena.

Toda izvirnosti in raznolikosti žal ni, saj so kljub fensi imenom poklici pri vseh praktično enaki. Bojevniki upravljajo največja in najbolj oborožena vozila ter tako rulajo v spopadih. Inženirji so nekoliko šibkejši, a zato popravljajo in celo oživljajo prijatelje. Vodje si ne mažejo rok in težave rešujejo s priklicem podložnikov, ob čemer na različne načine izboljšujejo lastnosti timskih kolegov. Agentje so pak najhitrejši in kasneje zmožni zakrivanja. Medsebojno kopiralen, zeh-nabor torej, ki smo ga videli v praktično vseh spletščinah doslej. Enako neprepričljiv je sistem stvaritve likov, zakaj Auto Assault se po raznolikosti niti slučajno ne približa kakemu City of Heroes ali Eve Online. Za človečka je na voljo le par pričesk, obraznih okraskov in spreminjanje barve oklepa, medtem ko lahko začetnemu vozilcu navesiš različne gume ter par konic. Na srečo se vtis popravi pozneje, saj naletiš na desetine različnih štirikolesnikov, ki jih lahko prilagajaš po mili volji. Na voljo so gume, oklepni sistemi, ruskih arzenalov vredna paleta orožij, bližinske cepanice, motorji, hladilniki ... Zunanja metamorfoza sicer ni na ravni NFS: Underground, toda stvarjenje unikatnih, od daleč prepoznavnih furalic je pomemben del izkušnje.

A prava srž je razvoj lika. Že v osnovi se je treba pregristi skozi zajetnih osemdeset nivojev, kar je precej



Šefoidi so dokaj impresivni, toda ker za sabo ne puščajo ničesar pametnega, se je težko zmotivirati za njih zakol.

več kot v večini žanrskih kolegov. Z napredovanjem se avatar sočasno razvija na več področjih. Točke je treba najprej vložiti v kategorije, slične klasičnim statistikam. S pumpanjem bojevitosti bo človeček postajal natančnejši in povzročal več škode, dojemljivost vpliva na možnost kritičnega zadetka ter obrambe, teorija določa energijsko zalogo vozila, tehnologija količino zdravja ter pregrevanje orožij. Nadalje je tu drevesni sistem posebnih veščin, ki so razdeljene na rasne in poklicne. Prve so dostopne samo članom določene frakcije, druge pa so sorodne vsem pripad-



Arkadni bojni sistem s podivjanim vozakanjem ter lovljenjem sovragov v stožce je posrečen in že sam po sebi vleče k igranju.



Spopadi medigralskih konvojev so vrhunec špila in ob njih zabavnosti zbledi vsa predpripravljena vsebina. Škoda, da pridejo na vrsto precej pozno.

nikom istega poklica. In nenazadnje je tu kovaška plat s štirimi področji – eksperimentacijo, vzvratnim inženiringom, šraufanjem in pomnjenjem. Sliši se zapleteno in tudi je, saj zaradi preobilice izbir prvih nekaj stopenj nimaš pojma, za kaj gre. Tako prvi lik neizbežno izpade neposrečeno in te je pozneje sram n00bovskih odločitev.

Dejavnosti so po drugi strani skorajda generično klasične. Ko se kot novopečen voznik prvič znajdeš v svetu, se zapelješ do inštruktorja, označenega s svetlobnim stolpom, in padeš v neskončni sistem kvestov. Pristop je soroden City of Heroes, kjer pač opravljaš naloge določenega šefeta, dokler se te ne naveliča in te pošlje h kolegu v drugem območju.



Ženskulje bi naredile vse za pozornost. Celo sprehajale bi se v radioaktivnem okolju, oblečene le v vinilne hlače in modrček.

Vedno bolj sumim, da obstaja združenje MMORPG-jevskih nalogodajalcev, kajti očitno imajo vsi enake želje. Tudi možje v Auto Assaultu hočejo, da pobiješ določeno število grdobcev, jim prineseš sedemnajst cinšpul pa tri fertajlerkape ali ekspresno odneseš deset batdihtung do mehanika v naslednjem mestu. Ta ponavljajoči model napredovanja je resda eden od glavnih krivcev za zasvojljivost spletščin, a stari mački smo se ga prenajedli do onemoglosti. Vidi se, da so avtorji v določeni meri podobnega mnenja, saj so zasnovali nekaj izjemno zabavnih izzivov, denimo nagradno gorsko dirko proti živim soigralcem. Škoda, da so take popestritve izjema. Povrhu je nekako 97,63 odstotkov vsebine moč izkusiti povsem solo, kar ni najboljši recept za večigralski naslov. Auto Assault je zaradi tega sicer dostopen – lahko ga igraš čisto sproščujoče, urico ali dve na dan – toda manko interakcije z življem ga neizbežno naredi manj zanimivega. Ljubitelji masovnih bitk proti slaboritnim šefoidom bodo takisto razočarani. Grdobci so resda prisotni, nekateri med njimi so posrečeno domiselni, žal pa ni prave motivacije za njih ugonobitev. V veliki meri zapuščajo povsem navadne kose opreme, ki jih je moč dobiti še na stotih drugih mestih. Morda ne gre za namerno lastnost, temveč pomanjkanje razvojnega časa, kajti na najvišjih nivojih se je treba spopasti z zunajzemeljskimi teraformerji, ki dejansko mečejo redke materiale in eksotične pokalice. A vseeno.

Če bi šlo za kak navaden fantazijski špil, bi tu opis začinil s par kletvicami, zadevščino še malce spljuval in vse skupaj zaključil. Toda Auto Assault je vse prej kot navaden, saj ga odlikuje akcijski bojni sistem, ki je tako svež in zabaven, da odtehta prenekatero pomanjkljivost. Za začetek navduši premikanje, ki je vsled hitrosti mnogo bolj uživantsko od standardnega pešačenja. Ustrezno razviti avteki s piloti višjih stopenj so prav peklensko naspidirani, tako da potovanja nikoli ne trajajo več kot par minut. In če je tudi to preveč, je v zameno za nekaj drobiža moč priklicati zračno prevozno službo, ki te instantno prestavi do zelene postojanke / mesta. Nadzor je kakopak močno poarkaden, kar pa ne pomeni, da je plehek. Avtočki lepo upoštevajo fiziko in moč je delati najrazličnejše akrobatske karafeke, ki jih špil v carmageddonovskem slogu nagrajuje z ocenami ter priznanji. Nadalje se izmenjavanje neprijetnosti izvaja v samosvojem slogu, ki je mešanica spretnostne arkade in ozadnega računanja statistik. Na vozilo je moč navesiti štiri orožja: strešni kanon, glavno prednjo pokalico, zadenjski strelni sistem in različne konice ter žage za bližinsko karnažo. Vsako krepelo ima domet, predstavljen z ustrezno obarvanim prozornim stožcem, in moč je premikati le strešnega. Ključ do uspeha je torej sovražnika prekriti s čimveč krepelniškimi stožci naenkrat in ga s proženjem specialk spremeniti v flancate. Vsled hitrosti in gibčnosti je to vse prej kot enostavno in bitke so divje, kaotične, adrenalinske ter predvsem zabavne. Izkušnjo dodatno popestri vsesplošna destruktibilnost okolice. Sesuti je moč vse, od ubogih drevesc prek znakov in ograj do celih mest. Ker razbitine za seboj puščajo opremo in materiale, početje ni le terapevtsko, temveč zares koristno.

Vse skupaj dobi dodatno razsežnost v medigralskem boju (PvP, player versus player). Ta je, hvala Manituju, močno podprt v vseh vidikih igre. Na voljo so gladiatorske arene, kjer se odvijajo z uradnimi lestvicami podprti turnirji, izzivi pa so različnih oblik, od ogromnih timskih spopadov do šampionskih bojev eden na enega. Na poznejših stopnjah se odpre dostop do Ničelne cone, velikega področja, kjer nenehno divja vojna. Gruče igralcev se spopadajo za nevtralne postojanke, katerih zavzetje prinaša koristne bonuse in odklepa dostop do najhujših kvestov, v katerih je treba premagati vesoljce. Kdor je izkusil legendarni Emain v Dark Age of Camelot, ve, o čem je govora. Auto Assault šele takrat pokaže pravo lice in se izkaže kot divje vzburljiv špil z resnim dolgoročnim potencialom. Škoda, da se je prej treba prebiti skozi tedne ponavljajoče se, postane in že videne vsebine, kar bo nedvomno odvrnilo ogromno potencialnih zainteresirancev. Oziroma jih že odvrača, kajti najresnejša težava špila je pomanjkanje sodelujočih. Kljub zastonjskemu dvotedenskemu preizkusnemu obdobju na *www. plaync.com* so na voljo le trije evropski in štirje ameriški serverji, ki pa niti v najhujši konici ne presežejo polovične zasedenosti. Ozemlja so tako večidel pusta, mesta in postojanke prazne, iskanje gruče soigralcev (v AAjevskem žargonu konvoja) zamudno in včasih jalovo. Kaže, da igra pelje po taistem odcepu v Ništrc, kjer se je izgubil Motor City Online. Vendar bi bilo to zaradi inovativnosti in drugačnosti škoda.

Poblaznelo hihitajoči se Lunator neumorno prazni svoj minigun in pod jeklenimi kolesi tre kosti nesrečnih nasprotnikov.

adrenalinski bojni sistem ✔ obilo akcije igralec proti igralcu ✔ uničljivost okoliša ✔ opremljanje in prilagajanje karjol ✔ postani, dolgočasni kvesti ✖ nedomiselna začetna področja ✖ manko motivacije za grupiranje ✖ prazni strežniki ✖

Netdevil / NCSoft


Najdi.si
Išči pametneje.
www.najdi.si
Najdi.si d.o.o., Ljubljana

Rogue Trooper

Kako vi med igranjem reagirate ob trenutku razsvetlitve, po katerem vam mnenja o tem, kako zanič ali stokrat prežvečena je vsebina nekega špila, ne more spremeniti nihče? Pri meni je spoznanje pogojeno z nenadno bolečino najdaljše nosne dlake, ščegetanjem v dvanajsterniku in nezadržljivim impulzom po izpustu rjavkasto obarvane snovi iz velikega črevesa. V skrajno tekoči obliki. Med nameščanjem tega neznanega, navidez povsem levega primerka sem si tako z rolami sralnega papirja že vnaprej sestavil manjšo piramido. Pomislite na moje presenečenje, ko sem izkušnjo preždel dokaj mirno.



Ne, grafična odličnost ni nekaj, s čimer se naslov hvali. Jasno je, da ga niso razvijali ekskluzivno za PC.

Smo priče presenečenju? Hudo inovativnemu naslovu? No, to ne, kajti Rogue Trooper bi opisal že, če bi dejal, da v njem iz tretje osebe vodiš možička, ki se mora skozi nekaj več kot stopenj pretolči in pretihotapiti (da, saj vojaček pozna tihi napad izza leđa) z oboroženim ugonabljanjem človeško-mehanskih sovragov. Svežine ni najti niti v drugače spolirani podobi naslova, ki s tehničnega vidika izgleda kot nekaj, kar je nastalo z malce nadgrajenim motorjem tretje Kvake. Še več, mehanika je vnovič tista znana, preizkušena mešanica streljanja in napredovanja po stopnji s postavljanjem eksplozivov ter hekanjem vrat, med kar se vmešajo 'odmori' v obliki sedenja za stacionarnim topom letalca ali drugega bojnega stroja. Kul in v redu izvedeno, dasiravno nič novega. Enako velja za štorijo, ki pripoveduje o sporu v prihodnosti med severnimi in južnimi silami, katerih pripadnik ste vi.

A brez obupavanja, saj dan reši fensi opremljanje genetsko ojačanega junaka, ki prevetri igralnost. Sistem korenini v, hm, realnočasovnih strategijah, saj nasproti stoječi za sabo ne puščajo direktno orožja in municije, pač pa z njih ter po nivoju pobiramo 'kosovne odpadke'. Dotične skozi meni, ki je na voljo vselej, po lastni presoji vložimo v razvoj in izdelavo novih pokalic, zavojev prve pomoči, različnih sort granat ter posameznih vrst municije. Načrte avtomatično prejemamo z napredovanjem. Morda se ne sliši kot nekaj prelomnega in zase vzeto ta element tak niti ni, vendar prijem deluje dobro in špilu doda zaželen taktično-frpjski ščepec odločanja o lastnostih našega drugega jaza. Nasploh bi si človek mislil, da bo treba z rezervnimi deli ravnati nadvse preudarno. Če vemo, da nas za vogalom čaka ducat nasprotnikov, nam nagon veli, da naj zadnjih tisoč točk raje pokurimo za nove granate in paketke prve pomoči kot za nadgradnjo snajpe, ki nam tu predvidoma ne bo rabila. Rogue Trooper vsebuje še kup takih in drugačnih finesic. Sovrage lahko zavajamo s hologramsko lutko, jih zavedemo v past z lažnim klicem in podobno.

Vendar se v podrobnosti ne bom spuščal iz razloga, ki naslovu teži kot, no, utež. Če damo na stran bledi glavni lik in malo motečo linearnost nivojev, je tisto, kar igri odvzame možnost za naskakovanje osprednjih mest v akcijskem žanru, neuravnoteženost orožarne. Kaj ti bosta bildanje in zapravljanje za vžigalne bombe ter super duper bljuvalo plazme, če se čez tričetrt špila komotlih zavihtiš z rabo privzete brzostrelke in z desnim klikom miške vedno doseglјive, vsemogočne ostrostrelke? Saj ašašini so drugače kar sposobni, znajo te zaposliti s skrivanjem za ovirami, trudijo se z bombami, zadenejo te z daljave. Vendar to ne zadostuje. Namesto da bi špil stare vrste slabih fantov mešal z novimi, ki bi bili imuni na določene izstrelke, in te na ta način prisilil k iskanju alternativnih rešitev, ti večinoma pusti, da se šlepaš na en in isti arzenal ter, kar je morda še huje, na ene in iste vzorce pobijanja. Pa tako malo bi bilo treba!



Streljanje na slepo. Sliši in vidi se kul, a večjega efekta nima. Da, ta modra grdota na sliki si ti.



Radarček spodaj levo je uporaben, saj poleg sovragov kaže nahajališča odpadnih zalog.

Za boleznijo poplave opcij, ki med dogajancijo ne najdejo prave rabe, tipično bolehajo nažigačine iz srednjega kakovostnega razreda. Tu, kjer je v sistemu oboroževanja zapisano, da bodo vse izbire prepuščene tebi, pa je hiba še toliko bolj očitna. Škoda, saj ritma in zanimivih idej špilu ne primanjkuje, le izkoristiti jih pozabi. Morda v nadaljevanju. Če torej opis strnem z nadaljevanjem prispodobe iz uvoda: po zaključku Rogue Trooperja me je narava naposled poklicala, vendar je bil (iz)kup(i)ček majhen, zato mi vodnega vrtinca po olajšanju sploh ni bilo treba sprožiti. Naj razume, kdor more.



Tole je eden redkih kanalježev, ki ga ne le moreš, pač pa tudi moraš sesuti na alternativen način.

Casa naslov še zdaleč ne spominja na dreke iz zbirke igričarskih fekalij, čeprav iz njega kakšenkrat pošteno zasmrdi.

70 frišen sistem nadgrajevanja ✔ kup zanimivih idej ✔ akcijski tempo ✔ ne izkoristi potenciala ✖ nezapomnljiv junak ✖ premočrtna in tehnično povprečna ✖

Rebellion / Eidos

Titan Quest



Gremo navzdol po lestvi zvrsti in podzvrsti, kot bi se zlagoma spuščali v starodaven tempelj, poln pošastkov. Titan Quest ni le frp. Niti ni samo akcijski, sekljaški, resničnočasovni, ptičjeperspektivni, po temnicah in ravnicah plazilni frp. Nak (dol, dol!). Je v prvi vrsti čista, nepokvarjena, izkristalizirana podzvrst podzvrsti: diablovščina. Skupina Iron Lore, ki ji predseduje Brian Sullivan, soavtor Age of Empires, je pač za prvenec sklamfala zicer in se nakanila zadovoljiti tiste, ki jih rajcajo spomini na to, kako so s približno šestimi milijoni klikov zavdali demonski trojici iz Diabla 2. Zlodjevčevega naslednika kljub šušljanjem ni na obzorju, v modi so drugačne frpjke, oblivionsko-japanezarske, in Dungeon Siege 2 (J145, 90) je bil za številne preveč izviren. Odstopil je od Blizzardovega recepta, kaj hujšega.



Fanom Diabla bo to dogajalo, ampak za slab dizajn gre imeti dejstvo, da porazíš šefa, nakar na njega truplu dobiš naključno, večinoma zanič robo.



Teren je sestavljen iz višinskih kart, tako da je dinamičen in globelsko razgiban. Letenju predmetovja naokoli pa botruje fizikalni model.

Kajti igra ne more biti diablovščina, če se docela ne zgleduje po Diablu. In Titan Quest na tak zločin niti pomisli ne.
Občutek domačnosti bo nespregledljiv vsakemu, ki je povohal D2. Temeljna razlika je okoliš, ki je iz krščanske peklenske simbolike mutiral v lahkotno verzijo iz mitov & legend, napaberkovanih iz stare Grčije, Egipta ter Babilona. Pa še od nekod, ampak ne bom povedal (namig: 'asaaa vušuuu džet liii!!!'). Zaplet je jasen: Titani so se osvobodili zapora in so na tem, da masakrirajo tako bogove kot njihovo favoritno stvaritev, ljudi. Ampak glej no, natanko štiri dejanja oziroma tematski sklopi so v Titan Questu. Kje smo že videli enako strukturo? Takisto vsebina ne zajema ugank in dolgoveznih pogovorov, tovornih beštij a la Dungeon Siege, konjičev kot v Sacred, naprednosti iz Divine Divinity. Jah, čeravno od razodetja drugega Hudičevca pišemo že šesto leto, se je za TQ čas ustavil. Mehanika? Enostavna, znana. Klikaš, monstrum pade. Klikaš, monstrum pade. Klikaš, monstrum pade.
<sedem ur kasneje>

Klikam, monstrum pade. Klikam, monstrum pade.
<devetindvajset ur pozneje>
Klikam po kadeči se miši, pripravljeni na zamenjavo. Monstrum padel. Klikam. Padel. Klikpadel. Klpdl ...
<neumit, bradat, rdečih oči čakam na urgenci zaradi vnetja kazalca in zapestja>
To je vsa igra. Ništrc izboljšane nadzorne sheme z zveznim gibanjem okrog sovražnikov in blokom, kot jo je doprinesel konzolni Baldur's Gate: Dark Alliance. Le klik-fešta ali tiščanje glodalčevega knofa na pošastku, ki ga kaniš eviscerirati, dokler ne pade. Ponovi vajo ad infinitum et cetera in excelsis Diablo. Če držiš shift, se bojevnik ne premakne z mesta, sicer se sam postavi na ustrezno oddaljenost in maha ali izstreljuje s tistim, kar ima v roki. Kot kak Serious Sam, le da z antičnimi orožji, čeladami in oklepi, ki vsled zgodovinske natančnosti ne zajemajo hlač. Če te lopovčki načnejo, srkneš cviček za obnovitev življenjske moči in modro galico za povrnitev čarobne energije, če jih je preveč, bežiš in jih medtem enega za drugim pinjauaš / copraš. Tolpe raznolikih ostudkotov brezglavo jurišajo nate oziroma stojijo pri miru in te obstreljujejo, le par gnusob je dovolj prisebnih, da znajo v krizi steči stran ali se izmakniti projektilu / uroku, ki prihaja nadnje. In mednje nikakor ne spadajo vsi šefi, ki jih je več kot dvajset.
Seveda je tu brezkončno odpiranje raznoraznih skrinj, iz katerih prifrčijo zate zvečine neprimerni predmeti, uporabni le kot prodajna roba oderuškim trgovcem, sem in tja pa kaka edinstvena dragotina. Dobro, da z držanjem alta ali X blago filtriraš. In, si lahko mislite, krepela, čelade, ščite, oklepe, rokavice, nogavice, prstane ter ogrlice je moč izboljševati s ploščicami, ki dodajo lastnosti, recimo +2 električnih poškodb, +4 armor in kar je še tega. Nič, beseda Diablo 2 odzvanja iz vsake pore tega špila, samo da so popravili par vnebovpijočih napak. Ko umreš, se ne znajdeš napol nag v mestu, temveč z vso opremo in maltene nedotaknjenimi izkustvenimi točkami (pozneje se kazen stopnjuje) vstaneš ob zadnjem oživitvenem vodnjaku, ki se ga bil dotaknil in ki so dosti radodarno razmetani okrog. Kadarkoli lahko postaviš portal, ki te ponese v izbrano mesto, ta pa so obdarjena z večjimi teleporti in tako tvorijo pravo mrežo. Postopek vžge tudi sredi šefovske bitke – ob težavah hop v metropolo, nakupiš



Nekatere vrste likov, kot je juggernaut, so vesele, ko razbojniki pridejo blizu, drugi, recimo hunter, imajo do njih raje zdravo distanco.



Predpotopni inventar so bržda ohranili zato, da jih pravoverni navdušenci nad hardcore frpjskimi klavščinami na forumih ne bi križali.



Švohotno pripoved osrednjemu liku, ki se ne odlikuje z zgovornostjo in osebnostjo, sporočajo nekateri NPCji. Antika je vse premalo izkoriščena.

novo zalogo vinca in gasa nazaj. Tile stari Grki so obvladali. Si zamislite, da bi lahko tako hodili žurat? Nadalje so ukinili vzdržljivost, ki je zgolj najedala, puščic imajo loki neskončno, sčasoma je prisotna možnost krepavanja več sovragov hkrati (monk iz dodatka Hellfire za Diablo 1) in sukanja dveh krepel istočasno, omogočeno je hipno menjavanje med kompletoma orožij. Na spodnji strani zaslona je trak, ki dovoljuje, da na številčne tipke in miškina gumba zalepiš uroke, sposobnosti ter napitke, medtem ko desna stran dovoljuje priklic oken s karto, službami, kvesti ter inventarjem. Vmesnik je skoraj idiličen; med drugim ti pokaže, kakšne so lastnosti predmeta na bojevniku in onega v inventarju, da jih brzinsko primerjaš. Žal pa so zašuštrali z inventarjem. Spet se je treba spopasti s pušeljcem kvadratkov, kjer vsak predmet zasede enega ali več njih, zato je treba robo zaradi manka samodejnega sortiranja nenehno žokati sem ter tja. Da bi obstajala bajta ali veleskrinja, kamor bi spravljal dragocenosti, jok; ustvarjalci o tem razmišljajo za obvezni dodatek. Ampak v redu, se da zdržati. Naposled itak izgruntaš, da ni Titan Quest nič drugega kot v alternativno okolje postavljen, večine izvirnih nevšečnosti otrebljen, kar najbolj v užitek ob krepavanju orjaških količin drhali in razvojnem napredovanju lika usmerjen Hudičevec 2 za nove čase. Popustljiv si tudi zato, ker je vzornikova kvadrateljcasta grafika stvar preteklosti. Kamere ni moč sukati, le približuješ jo in oddaljuješ. A ko ob dramatični glasbi tečeš čez travnato planjavo, na kateri se bilke zibljejo v vetru, uzreš odsev vršacev v tolmunu in odstreliš glavo zoprni gorgonki, da od nje fizikalno realno zletijo nagrabljena bogastva, stežka ostaneš ravnodušen. Škoda, da je govor odžebran s tako umetnim naglasom, da pečejo ušesa, in da je igra sistemsko čisto preveč požrešna ter nagnjena k sesutjem in zatikanju.

Področje, kjer se Titan Quest vendarle nekoliko oddalji od 'Dibla', kakor smo ga nekoč krstili, je sistem napredovanja lika. Nabiranje pik EXP skozi zmage in opravljanje (pod)kvestov je tipično, toda službe niso. Medtem ko si si tako v D2 kot v večini tosortnih naslovov na začetku izbral poklic (barbar, amazonka ...) in tega potem nadgrajeval, je Iron Lorov izdelek bolj fleksibilen. Sprva izbereš le spol obvezno človeškega heroja, njegovo ime in barvo tunike, nakar se znajdeš v prvi vasi z nožem v roki. Šele ko nabereš dovolj izkustva za lv. 2, se odločiš za prvo od osmih mojstrstev (masteries). To so defense (poudarek na obrambi), earth (ognjeno-zemeljski uroki), hunting (lok in kopje), nature (zdravilstvo, klicanje bitij), storm (električne ter ledene coprnije), warfare (boj od blizu), spirit (priklic duhov, ki se borijo zate, sesanje življenjske moči) in rogue (izboljšane poškodbe, strupi). V okviru vsakega poklica je dvajset spretnosti, v katere vlagaš veščinske točke, ki pridejo s prehodom na naslednji nivo. Prejmeš tudi pike, ki jih daš v zdravje, čarobno moč, količino mišic (strength), pamet (intelligence) ter gibčnost (dexterity). V slehernem mojstrstvu je dvajset veščin, nakar se razvoj nadalje odpre, ko dosežeš lv. 8 in si moreš izbrati dodatno mojstrstvo. Taka zasnova da nič manj kot 36 razredov oziroma poklicev, ki se nadalje razlikujejo po moči skillov in količini zdravja ter mane. Ob taki raznovrstnosti sta vzhičena celo Diablo 2 in Dungeon Siege 2.



A vse niti slučajno ni idealno, posebej pa ne raznoliko. Špil najbolj nažira s tem, da zna biti prekleto monoton ter razvlečen. O ja, gre pograjati bledo zgodbo, neizkoriščeno tematiko (občutek antičnih mitov in legend je praktično ničeln), molčeč glavni lik brez trohice karizme, hroščavost, inventar ter multiplayer, ki ne obratuje prek osrednjega strežnika, temveč skozi direktno medsebojno povezovanje potom ŠpilŠpijona ali Xognja. Ampak največji feler je dejstvo, da je TQ enoličen celo za žanr ječarskega potikanja. Nivoji niso naključni, tako kot (v okviru razumnih parametrov) nastopi kanalj in izskok predmetov, vendar se ob brezkrajnih ravnicah in nedomišljijskih templjih ter votlinah, na koncu katerih za trud dobiš en drek vredno nagrado, marsikdaj zdi tako. Nemajhnih štirideset ur traja linearni osrednji kvest z mnogimi, zvečine dolgočasnimi stranskimi nalogami, in veliko večino tega časa se vlačiš po nivojih vrste kopiraj / prilepi z nadvse sličnimi skupinami pošasti. Monotonijo gre pak pripisati tudi sistemu igranja. Mehanika, kjer en sam lik (v puščavništvu ni niti zadovoljstva pri ukazovanju druščini) vodiš s kliki po zaslonu, ne omogoča dosti svobode in globine, temveč je uspeh odvisen od tega, na kakšni stopnji je borec, kakšno opremo ima in, predvsem to, koliko časa si pripravljen vložiti v igro. Saj sta čar in užitek v tem, vendar gre TQ čez mejo dobrega okusa. Šefovski boji, v katerih po dvajset minut letaš po zaslonu, žlampaš napitke in kot noč zabitemu glavnemu nepridipravu polagoma srkaš enegijo, niso nič redkega. Takisto ne osemurne seanse, v katerih si par tisočkrat kliknil, na identičen, ampak res identičen način demoliral nekaj divizij grdavžev in nabildal za štiri stopnje.

Res pa je, da fani Diabla šest let po izidu dvojke česarkoli drugačnega niti nočejo. In zanje je narejen Titan Quest.



Večigralstvo je integrirano v špil, saj se lahko sodelovalnega opravljanja glavnega kvesta kadarkoli lotiš s še peterico somišljenikov. Toda manko osrednjega strežnika v Blizzardovi maniri bo tako udejstvovanje omejilo.

Sneti bi brez težav po cele dneve hipnotično klikal po vragih. Ampak resnično življenje kliče.

75

igra se solidno ✔ zanimiv razvoj bojevnika ✔ raznoliki monstrumi ✔ lepa predstavitev ✔ vmesnik ✔ mnogokrat nazarensko razvlečena ✖ bleda zgodba in lik ✖ neizkoriščena tema ✖ lojzast inventar ✖ multiplayer brez osrednjega strežnika ✖ hroščavost ✖

Iron Lore / THQ **(na)tlačenka 155**

Micro Machines V4





Bolj kot se bo vodilni odmikal od zadaj cagajočega, bolj bo kamera silila gor. In ko bo dosegla višek, bo sprednji zmagal.



Kladivo je videti smešno in neuporabno, vendar je močno. Spretnež lahko z njim pošteno zagreni življenje tekmecem.

Pri vsaki novi obnovitvi Mikro Mašinc, arkadne dirkačine naše in vaše mladosti, se počutim, kot bi mi kravatar od zadaj rinil v šupak priostreno, nenaoljeno DVD-šatuljico. Tisto staro magijo je pač težko ujeti in tako pri MM2 kot pri V3 je šlo bolj kot ne za odiranje rulje na rovaš stare slave. Štirica? Najprvo hm. Grafični srček Renderware bruha grozno 3D podobo z grobimi teksturami in škatlastimi objekti. Krizen je tudi zvok, sestavljen iz občasnih retro melodijic in brenčanja avtomobilčkov.

Ampak ob vztrajanju igra začne odkrivati čare. Osnovni je nadmočna, petnajst let stara domislica, po kateri z igračkastimi avtočki ne dirkaš po običajnem okolišu, temveč po biljard mizah, kurji farmi, računalniškem kotičku, robu banje, naravoslovni učilnici, strehi, vrtu, plaži. S tem se preseliš v svet, ki si ga bil telesno zapustil, a ki je v tvojih mislih še kako živ. Spomini na dni, ko si se lahko kot mulc vsevdilj igral z avteji in nisi imel na grbi tone skrbi, v Micro Machines ustvarijo posebno čarobnost, ki je druge miniaturne dirkačine tipa Mashed in ReVolt nimajo.

Ta privlačnost pa ima še druge sestavine. Dirkanje vsebuje dosti fines, saj uspeh ni odvisen od golega tiščanja plina. Avtočke zanaša kot pijance, zato je idealno jemanje ovinkov stvar dolgotrajne vaje. Obenem je nuja piflanje kopice prog, ker je eden osnovnih načinov oni, v katerem se kamera postavi tako, da vodilni pred sabo ne vidi skoraj ničesar. Nekaterim bo ta starodavni pristop požrl živce, ampak da na slepo voziš kot ekspertna furija, je dokaz resnične obvladancije. Nato so tu orožja, ki so bistven del taktike: zdravilne tabletke, rakete, mitraljez, eksploziv, bombe, električni pražilnik, dvojne poškodbe … Pri tem lahko naenkrat čuvaš le en bonus, ki ga uporabiš, ko želiš, moreš pa ga tudi odvreči. Zanimivo je, da manjka turbo pospešek, vsled česar se za zmago ne moreš zanesti na naključje. Ne, treba je natanko vedeti, kaj kdaj uporabiti, saj imajo

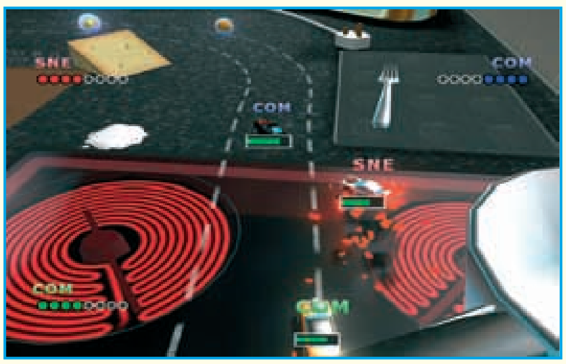


Vozite vse živo, od avtočkov za rally prek kombijev do formulic. V splošnem velja, da hitrejši kot je štirikolesniček, bolj ga odnaša ob zavojih, čeprav se zdi, da energija vsem pojema enako hitro.

avtočki več nivojev zdravja, ob česer zmanjševanju jim pokajo gume. Ko začneš igro študirati, se razkrije dokajšnja globina, zlasti v multiplayerju za do čet-verico na eni mašini, po lokalni mreži ali prek Codemastersovih strežnikov. Nasploh je večigralstvo bistvo naslova in je lahko tako noro zabavno kot razlog za razpad prijateljstev. Ko frenda zrineš s proge ali ga poškoduješ ravno toliko, da ga nato pičiš milimeter pred ciljem, mora biti vajino tovarištvo jako trdne sorte, da ne fašeš tipkovnice ali ploščka v glavo. (Mimogrede, oba sta uporabna igratorja.) Pri vsem skupaj igra veliko vlogo fizikalni pogon Havok, ki skrbi tako za skriptano kot naključno vedenje okolice – kotaljenje krogel za biljard in kurjih jajc, obračanje velikih koles, poskakovanje. V dosti primerih ne veš, kaj se bo zgodilo s kakim objektom, in to vsemu skupaj pridoda dobrodošlo nepredvidljivost.

Žal pa so si Supersonic Software privoščili tudi rezervoar spodrsljajev. Najbolj moti neusmiljeno računalo v enoigralstvu. Dotičnega sestavljajo štiri prvenstva, v okviru katerih sproti odklepaš dirke in srečaš štiri osnovne vrste tekem. To so prvi po treh krogih, dohitevanje, vožnja na čas skozi nadzorne točke in nabiranje pik s prednjačenjem. Če so ostali modusi samoumevni, je slednji poseben: vsakič, ko nekdo dovolj zaprednjači, se dirka prekine, hitrostnež dobi pike in vse se začne znova. Vendar je to mnogokrat dolgovezno, računalo pa je že na easy tako nezmotljivo, da zna ob tridesetkratnem ponavljanju enega in istega izziva večino miniti volja. Potem nažirajo hrošči in spregledi pri načrtovanju prog, saj so ponekje nevidne vdolbine oziroma se fizika obnaša čudno, tako da ne zaostaneš po svoji krivdi. Dokaj trapasto je zbiranje 750 avtov, ki sicer se razlikujejo po lastnostih in jih je moč izmenjati po mreži ali internetu, so pa generični, grdi ter ob njih ne čutiš nobenega ponosa. In tu je omejen urejevalnik, v katerem na prednastavljenih progah le razporejaš checkpointe ter orožja.

Popolna arkadna dirkalnica MMV4 torej niso, so pa v končni fazi zabavne in jih gre priporočiti ljubiteljem imena ter zvrsti, ki niso nagnjeni h koleričnosti. Škoda, ki jo utegne utrpeti okolica ob za-las zmagah tako človeških kot računalniških nasprotnikov, lahko namreč preseže BDP manjše afriške države.



Moč jemljejo tudi naravne ovire, recimo vroča plošča na štedilniku ali kure, ki te skljuvajo, ko se pelješ mimo.

Sneti *Modelirka po vroči plošči dirka.*

73 dosti dirkalno-orožarskih fines ✔ simpatična okolica ✔ fizika doda element nepredvidljivosti ✔ starodavno zabaven multiplayer ✔ enoigralska neusmiljenost ✖ moteče neizpiljenosti in hroščki ✖ apn grafika ter zvok ✖

Supersonic Soft / Codemasters (na)tlačenka 156


PlayStation®2
DOLOČENIH STVARI VAŠE
OČI NE ŽELIJO VIDETI.
forbiddensiren2.com
BIG BANG
FORBIDDEN SIREN 2
Pooblaščeni Playstation zastopnik za Slovenijo:
Bofex d.o.o., skupina Merkur, Šmartinska 152, Ljubljana, tel:. 01/ 587 35 21. www.bigbang.si www.bof.si
PlayStation®2
FORBIDDEN SIREN 2
18+

City Life



Prvoosebni pogled počasi postaja stalnica tudi v strategijah. Ruljeki in njihova mehanizacija v tem špilu nimajo nič proti.

Mama in ata mestogradenj, ki so zadnje čase dokaj prezrte, je legendarni SimCity, ki je do več kot spodobne četrte različice prisopihal pred tremi leti. Toda odsihmal je bilo vse, kar je izšlo v tej smeri, preveč obupno za resno primerjavo, morda z izjemo pred kratkim izdanega Tycoon City: New York (J153, 75). Ker bo do splavitve petega SimCityja preteklo še kar nekaj Gradaščice, je po desni vskočil City Life in brez pompa zapolnil vrzel.

City Life bi lahko slovenili, pazi zdaj to, kot Mestno življenje. Videti je kot SimCity, gradnja poteka podobno, promet se obnaša enako in nasploh se igra tako. V osnovi. V praksi pa hitro ugotovimo, da zadeva ni tako splošno poglobljena oziroma da gre za neke vrste 'lahko' različico SimCityja. Predvsem to leti na osnovnejši finančni model, ki je omejen na osnovno pobiranje davkov in objekte, ki jih je v skupnem številu na voljo precej manj, zlasti na začetku. Pa še njih sistem je ena na ena, se pravi en namenski objekt = ena oblika stavbe. Variacij tako rekoč ni. Prav tako ni unikatnih gradenj in megastruktur. V praksi to pomeni, da hitro zgradite na pogled enolične in dolgočasne četrti. Odsoten je tudi model gradnje vodne, električne in ostale povezovalne infrastrukture, dočim je promet urejen izključno cestovno. Kasneje se mu pridruži podzemna, le da ta funkcionira bolj kot teleport. Je pa zato gradnja cest neverjetno dodelana, saj jih je moč delati pod vsemi koti, z več pasovi in z različnimi sposobnostimi pretoka prometa. Edino klančine znajo občasno najedati, a z malo vaje lahko ocestimo celo nemogoče prepadne kraje. Možno je postavljati veličastne mostove in viadukte, čeprav žal manjkajo predori in avtoceste. Kakorkoli, ta del si kljub nekaj napakam zasluži pohvalo. Grafični pogon je spodoben za ta čas, precej naprednejši od postaranega SimCityjevega, a ne dosega povsem tistega v Tycoon City. Po slednjem se zgleduje po vertikalno nekoliko omejeni kameri, ki je tako lahko tretje- ali prvoosebna. Ampak učinek ni enak: je bolj okorna, podrobnosti je manj, stavbe so votle. Prebivalcem smo lahko sledili in jih barali že v naštetih predhodnjih mestogradnjah, enako kot v City Life, kjer pristop deluje na enak način in rabi predvsem ugotavljanju vzdušja na mikrolokacijah. Zvok je zelo elementaren, efektov skorajda ni, ena te ista skladba začne hitro kodrati živce.



V priročno beležnico lahko nalimate tiralice težavnih meščanov in jim na rit po potrebi napopate sekuritate.

Dobro. Kje je potem fora, povpraševši? Razen par inovacij ni igra do tu nič posebnega. A četudi je CL na prvi pogled enostavna in ne preveč ambiciozno zastavljena mestogradnja, je to le temelj, na katerem zgradi svojo animo. Globino namreč premore na nepričakovanem koncu: je nič manj kot simulacija sociologije kulture. Na tem mestu bi ji spet lahko očitali neoriginalnost, saj smo idejo zasledili že v Tycoon Cityju. A tam je bila odrinjena na rob in itak sploh ni delovala. Torej, poanta špila je reševanje sporov med rajo. Prebivalci so razdeljeni na šest socialno-kulturnih skupin, razporejenih v krog ljubezni in sovraštva. Čisto na dnu so naizobraženi nemaniči (have nots). So težavna, težko zaposljiva skupina, ki živi v getih in pri kateri nemiri hitro nastopijo tudi brez konfliktov z drugimi skupinami. Od njih se da izcuzati malo davkov. Njihovi naravni sovražniki so bogatini, šefeki in stajliš radikalci, razumejo pa se s konzervativno delavsko klaso in liberalnimi boemi. Delavski razred oziroma modri ovratniki (blue collars) je zaposljiv v smrdljivih tovarnah in mastnih delavnicah. Ljubi tradicionalne vrednote, enostavne krčme in moške športe. Razume se z nemaniči in šefeki, njegovi sovragi so bogatini in liberalne struje. Boe-



Cestogradnja je zabavna na več nivojih. Dobronamerno širjenje cest se lahko takole sfiži, če vam tik pred koncem ulice zmanjka keša.



Pogled od daleč razkrije barve getov. Center je oranžne barve, Rakova jelša modre, Moste rdeče in Fužine sive. Na cestah tam kraljujejo prastari golfi.



Razgibana pokrajina skrbi za takele dihjemajoče poglede na lične dele zgrajenih mest. Verjemite, vse naokoli je lahko bojišče in pogorišče.



V praksi je zelo težko zapolniti prav vsako parcelo, ker objekti (hvalabogu) niso povsem standardizirani in ker lahko ceste gradimo pod koti.

mi (fringes) so revnejša liberalna struja, delo dobijo v lepotilnih salonih in programerskih hišah. Zahajajo v galerije in gejevske barčke, ne marajo konservativcev in bogatinov, razumejo se z nemaniči ter stajliš radikalci. Šefeki (suits) so višja kasta konzervativcev. Zaposleni so v finančnih hišah in zasedajo vodilne položaje v fabrikah. Igrajo tenis in golf, razumejo se z bogatini in delavsko klaso, sovražijo jih nemaniči in liberalci. Stajliš radikalci (radical chics) predstavljajo višjo kasto levakov. Vodijo univerze in designerske studie, najdete jih v šik diskačih in nobel restavracijah. Najvišja sociokulturna grupa so bogatini. Delo dobijo na sedežih največjih branžnih firm. Sovražijo spodnjo polovico socialnega kroga in v svoji bližini tolerirajo edino ostala višja socialna reda. Seveda v mestno blagajno prispevajo največ davkov per capita. Vsaka od skupin teži k druženju z enakimi in podobnimi, kar prispeva k getoizaciji mesta. S skrbno načrtovanim postavljanjem izobraževalnih objektov lahko dosežemo, da se struktura prebivalstva premika proti vrhu socialnega kroga, tako da nismo omejeni le z od boga danimi čapci, od katerih si lahko obetamo malo davkov in obilico težav. Ekola. Sliši se zabavno. Zlasti ker si je vsa ta raznobarvna raja prisiljena deliti isto infrastrukturo ter zaposlitvene lokacije. Nemalokrat morajo migrirati izven svojega geta, pa še ta ni vedno varen. V realnem življenju nerganje čez šefa ostane na besednem nivoju. V tem špilu ga bodo delavci hitro prefukali ko prasca samo zato, ker je pač šef in ker je v manjšini. Seveda je na voljo kup orodij za umirjanje napetosti, od običajnih policajev in gasilcev, ki preprečujejo še večjo škodo ob nemirih, do pozitivno vplivajočih stavb, ječ in specialcev. V nekaterih scenarijih se lahko vmeša tudi vojska.



Lični blokci, ki imajo vse na dosegu roke, so kot nalašč za višji sloj. A bogami, znajo se izprazniti čez noč, ako vidijo samo enega čapca na ulici.

Ah, saj res, scenariji. Na voljo jih je triindvajset na petih različnih geografskih lokacijah. So dovolj raznovrstni, da je lahko ta del za vzor vsem sorodnim igram. Vsakega je moč zaključiti z bronasto, srebrno ali zlato medaljo, pri čemer so zahteve za dosego odličij zelo različne od scenarija do scenarija. So kombinacija naslednjih ciljev: določeno skupno število prebivalcev, nek odstotek prebivalcev posamezne skupine ali kombinacije skupin, nagrabljen denar, doseženo zadovoljstvo posamezne skupine ali kombinacij skupin, nepreseganje določenega števila nemirov v določenem času ... Včasih pa so te zahteve povsem lastne scenariju. Nekje je treba na primer zgraditi določeno število mostov na povsem neprimernem terenu. Sijajno, vam rečem. Vsekakor je na voljo tudi klasičen peskovnik.



Jah, ko najboljšemu sosedu zmanjka mase za čufte, vzplamtijo nemiri. Prvi nastradajo jedci kislega zelja.

Posebno poglavje je matematični model, ki ga je v igrah zelo redko zaslediti. Vsakršnih igrah. Z razlogom. Ker ni človeški. Tu sicer resno ne ogroža potenciala City Lifa, a zna najedati s svojo tujskostjo. Kje je težava? Vsa matematika tu ni proporcionalna, temveč prilagojeno kvantitavno ekspozicijska. Sliši se grdo in občasno tudi je. Ampak če se privadiš, uživaš. V našem primeru je zadeva konsistentna, zaradi česar v največji meri deluje. Kako je videti v praksi? Na začetku postavljanja zaselka je ena enota česarkoli kjerkoli v sistemu pač ena enota. En človek je en človek, en odpadek je en odpadek, eno delovno mesto je eno delovno mesto, en avto je en avto. Ko dosežeš določeno stopnjo razvoja, pa ta enota začne postopno predstavljati vedno več originalnih enot: dve, pet, deset in nato sto. Zato je treba ustrezno širiti in preurejati infrastrukturo. V SimCityju si se sto let matral, da si prišel do 100.000 prebivalcev in je zraven crknil računalnik. Tu imaš, če si nadrkan, v treh urah postavljen desetmilijonski megalopolis na petini karte. Skratka, hec.

Kljub nekaterim pomanjkljivostim je City Life lepo presenečenje. Samosvoje nadgrajuje trde, deloma že pozabljene temelje podzvrsti in uspel mu je preboj v A-ligo, čeprav je brez kakršnegakoli rodovnika. Monte Cristo, slabo znana francosko-ukrajinska naveza, ki razen 7 Sins niso izbljuvali še ničesar približno špilabilega, je lahko na izdelek ponosen. Saj, recept ni tako zapleten. Vzemi preizkušeno zamisel iz podhranjenega foha, vsaj približno dodaj sodobne avdiovizualne prijstope in nadgradi z neoriginalno, a še nikoli dodelano smetano. Včasih celo rata. Tudi levakom.

***Yohan** postavi Nove Fužine nasproti Dravelj in pripravi oklepljene specialce. Urbanizacija še nikoli ni bila tako osebna!*

80

zamisel deluje ✔ gradnja cest ✔ raznovrstnost scenarijev ✔ spodoben videz ✔ premalo objektov ✖ podhranjena infrastruktura ✖ nezahtevno finančništvo ✖ slab zvok ✖

Deep Silver / Monte Cristo natlačenka 154

Desperados 2

Commandovščina Desperados se po petih letih dremanja vrača na računalniške zaslone. Prvi del, Wanted Dead or Alive (J93, 89), je občinstvo bolj kot ne spregledalo, saj se mu je očitalo zajebanost, to, da komandovski taktični prijemi niso ravno doma na Divjem zahodu in da je le slaba kopija originalnih Komandosov. Prvi argument je držal, drugi bolj ne, tretji ne sploh, a pomagalo ni. Dvojka, Cooper's Revenge, je sicer zastavljena ambiciozneje od





Najhitrejši način zaključka igre je uboj civila. V tej igri je dovoljeno streljati le na slabe fante. Nezabavno in nerealno.

predhodnice, kar se pozna zlasti po sodobnem 3D strojčku in solidnem vzdušju. Grafika ni slaba in čeprav so učinki sestavljeni iz kakih šestih medmetov, izvrstna glasba iz špageti vesternov prispeva k avtentičnosti. A igralnih lukenj je preveč, da bi lahko izdelek priporočil celo najbolj zakrknjenim ljubiteljem Divjega zahoda, ki jim tovrstne taktične bajke niso tuje. Vnovič vodimo lovca na glave Cooperja in njegovo bando izmečkov, kjer je vsakdo specializiran za reševanje svojega kosa naloge v scenariju. Zgodba je klasična – Cooperju so ubili brata, zato se mora maščevati – in precej zamegljeno predstavljena skozi obledele filmčke. Kot v prvem delu imamo pod nadzorom do šest oseb, le da je zasedba malce spremenjena. Na meniju so zapeljivka Kate O'Hara, zdravilec in snajper Doc McCoy, alkoholizirani silak Pablo Sanchez, razstreljevalec Sam Williams ter novinec, apač Kurje oko (Hawkeye), ki nadomešča Kitajko Mio Young z noro opico iz prvenca. Zahteve v štiriindvajsetih (včasih dobesedno) puščavniških, linearno nanizanih scenarijih, ki jih zopet ne spremlja večigralstvo, so klasične: uboj lokalnega pištoljera, pobeg iz zapora, vtihotapljenje v tabor nepridipravov, pomoč popotnikom, ki so jih napadli rdečekožci. Uspeh dosežeš s skrivanjem, zasedami, pastmi, diverzijami, pogovori, izkoriščanjem prednosti terena ter postavitvijo pravih ljudi s pravimi ukazi na pravo mesto. Znan recept.

Vzdušju ni kaj zameriti, a po petnajstih scenarijih ugotoviš, da je bil ves Divji zahod rdečkasto bež barve. No, notranjosti stavb poskrbijo za uravnoteženost.

Po zakrubljanju špila boste najprej imeli opravka s kamero, ki je prosto nastavljiva. Lahko se postavite v vlogo člana bande s pogledom čez njegov hrbet, jo dvignete do neba, jo približate in oddaljite, poljubno obračate ... A ob vsej tej svobodi je nerodna in hitro lahko izgubite nadzor nad situacijo, saj mimogrede zakrijete pomembne točke. Nasploh je miškavni nadzor zaradi nestandardno nastavljenih gumbov, ki jim ni moč spremeniti zadolžitev, slab. Desni gumb je namenjen upravljanju s kamero, srednji izbiri orožja in levi seansi pokaži – pojdi, kar ni preveč logično. Toda ko usvojite zakonitosti gibanja, se štala šele začne. Navodila so silno skopa in praktično vse osnove, od streljanja in komunikacije prek obvladovanja vrst premikanja do interakcije z okolico, je treba odkriti s poskusi in napakami. V naslednjih urah se pokaže, da je umetna pamet dosti slabša kot v enici in, milo rečeno, čudna. Bodisi goljufa, bodisi blefira, bodisi je kratkomalo ni. Včasih te nekdo vidi skozi steno, drugič brez posledic prerešetaš nasprotnika v sobi, polni sovragov, in se žvižgajoč odpraviš po novo porcijo streliva, da dokončaš delo. V praksi to pomeni, da boste marsikdaj odšli v krtovo deželo, ko boste ponovili trik, ki je prej deloval. Ali obratno: v situaciji, ko so vam prejšnjič sklesali nagrobnik, naslednjič odnesete celo kožo. Prav tako so naloge dvomljive kakovosti in mestoma take, kot bi jih vkup dajali totalni amaterji. Nek stražar te sedemnajstkrat poči na eno te isto finto, nakar po naključju ugotoviš, da sploh ni treba mimo njega. Dalje. Scenarij zahteva, da smrdljivega fržolarja zapelje Kate, a po nebroj poskusih ugotoviš, da lahko Mehikanarja Cooper enostavno zakolje ko prasca. Rezultat: izredno veliko nalaganja shranjenih pozicij.



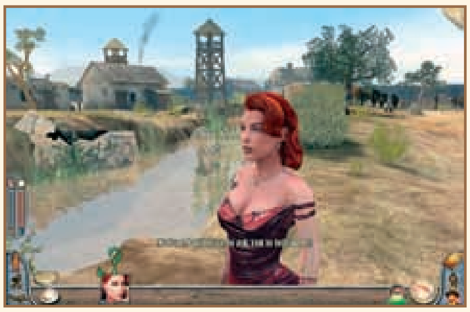
Takšnile pravoverni 'koga-gremo-danes-prefukat' izrazi na obrazih akterjev vlečejo oceno igri navzgor. Ampak potrebovali boste orenk mlin za vse bonbone.

Tovrstnih špilov se ne dela tako. Tovrstni špili morajo biti nedvoumni in kratkočasni. Cooper's Revenge to ni.

Yohan se nažre fižola, brcne kojota in posili konja. Ah, kako se nam kolca po Divjem zahodu.

57 vzdušje in glasba ✔ Divji zahod ni pogosto med nami ✔ čudna umetna pamet ✖ zanič kamera ✖ slab nadzor ✖ ni večigralstva ✖

Spellbound / Atari



V tej misiji vodimo samo Kate O'Hara. Nič streljanja, torej. Pa jozeljnov tudi ne pokaže. A smo se za to borili?



Rdečekožcev je na splošno na spregled več kot v enki, a se pojavijo šele sredi igre. Potem jih srečaš za vsakim oglom nemalo.


Igabiba - Mozilla Firefox
Datoteka Urejanje Pogled Pojdi Zaznamki Orodja Pomoč
http://igabiba.joker.si/
RAČUNALNIŠKE IGRE
IGRE ZA KONZOLE
NAMIZNE IGRE
FILMI
IGRALNI PRIPOMOČKI
ZAPISLJIVI MEDIJI
IGRAČE IN DOBROTE
Pozdravljeni!
Prijavljeni uporabniki e-trgovine so deležni številnih ugodnosti. Prijavite se!
E-KUPON
Za popust pri nakupu vtipkajte tale e-kupon:
JOKERJEVBIBO
vrednost 500 sit, velja do 5.8.2006
NOVICE
15.07.2006
Igabiba naphana z robo
Odslej tudi lego kocke, nova serija kart Magic, vsi novi špili. Že nad 2000 izdelkov...
več >
NAGRADNA IGRA
julij 2006
V juliju lahko z nekaj sreče vsakdo zadene igro Sin Episodes Emergence: Episode 1, če vam le ni težko nekoliko pomučiti možganov.
Sodeluj!
SMS KLUB
Command & Conquer: First Decade
Odkrijte dvanajst načinov za osvojitev sveta, kajti pred vami je zbirka vseh iger iz serije Command & Conquer, ki so bile izdane doslej. Stotine misij spremlja še poseben zbirateljski plošček poln dobrot.
Dodaj v košarico
Dodaj v seznam želja
10.100,00 SIT
42,15 €
2006 Fifa World Cup
9.300,00 SIT
38,81 €
Spellforce 2: Shadow Wars
6.300,00 SIT
26,29 €
Ghost Recon: Adv. Warfighter
8.900,00 SIT
37,14 €
Battle for Middle Earth 2: Collector
10.010,00 SIT
41,77 €
Half-Life 2: Episode One
5.400,00 SIT
22,53 €
Da Vinci Code (playstation 2)
13.000,00 SIT
54,25 €
PC
Championship Manager 2006: 9.100,00 SIT / 37,97 €
Peter Jackson's King Kong: 6.000,00 SIT / 25,04 €
Guild Wars: Factions: 7.200,00 SIT / 30,05 €
Flight Simulator 2004: 10.100,00 SIT / 42,15 €
Brothers in Arms: Earned in Blood: 5.000,00 SIT / 20,86 €
Brothers in Arms Road to Hill 30: 4.000,00 SIT / 16,69 €
The Matrix: Path of Neo: 3.600,00 SIT / 15,02 €
Rebel Raiders: Operation Nighthawk: 3.600,00 SIT / 15,02 €
Rayman 10th Anniversary: 5.000,00 SIT / 20,86 €
Najbolje prodajani
Najnovejše v trgovini
Napovedi izzidov
01. World of Warcraft Game Card
PC igre > igranje domišljijskih vlog
02. World of Warcraft
PC igre > igranje domišljijskih vlog
03. Call of Duty 2
PC igre > strelske igre
04. Guild Wars: Factions
PC igre > igranje domišljijskih vlog
05. Battlefield 2
PC igre > strelske igre
06. Half-Life 2: Episode One
dobrote > strelske igre
07. NC Soft 60 day Game Time Card
PC igre > igranje domišljijskih vlog
08. GTA: Liberty City Stories
PSP > strelske igre
09. Counter Strike Source
PC igre > strelske igre
10. Warcraft 3: Frozen Thorine
PC igre > strategije
Playstation 2
2006 Fifa World Cup:
13.300,00 SIT / 55,50 €
Asterix & Obelix XXL2: Mission L. Vegum:
13.500,00 SIT / 56,33 €
Driver: Parallel Lines:
13.300,00 SIT / 55,50 €
Battlefield 2: Modern Combat:
7.200 SIT / 30,05 €
The Sims 2:
13.500,00 SIT / 56,33 €
Buzz! The Music Quiz:
12.800,00 SIT / 53,41 €
Singstar Rocks! + komplet mikrofonov:
13.000,00 SIT / 54,25 €
Grand Theft Auto: San Andreas:
7.200,00 SIT / 30,05 €
Hitman: Blood Money:
13.500,00 SIT / 56,33 €
Harry Potter and the Goblet of Fire:
13.400,00 SIT / 55,92 €
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban:
4.400,00 SIT / 18,36 €
O podjetju | O avtorjih
Uporabniki in kupci
Osebne nastavitve
Spremljanje nakupov
Splošne informacije
Postopek nakupa
Varnost nakupa
Reklamacije in vračilo blaga
Kontakt
Splošni pogoji poslovanja
Splošni pogoji
Cene in plačilni pogoji
Pogoji dostave in davki
Varnost podatkov
Avtorska zaščita

Outrun 2006: Coast 2 Coast



● Proge so miks evropske in ameriške tematike, kar odseva sestavo iz starega in novega Outruna 2.

Če ste zaprisežen ljubitelj arkadnih dirkačin, verjamem, da sta vam pojma raznolikost ter izvirnost postala tujki. In to ne glede na sistem, s katerim se zabavate. PC, playstation, xbox, ni važno – ta sorta iger je povsod dobila zelo podobno obliko. V ospredju so sfrizirane, nabuljene mašine z mega valjarji in štrlečimi spojlerji, ki jih napihnjeni mladci ob spremljavi novodobnega rocka pilotirajo po bleščavih nočnih mestnih ulicah. Pri tem je obvezen feeling kriminala in skuliranosti, povzet po videospotih z MTVja. Izgruntati, da je vse to dokajšnja zasluga filma Hitri in drzni, ne zahteva genija. Takisto ne, da kot záložnik plavaš s tokom in se podrejaš trendu, zaradi česar štacune polnijo vsi ti NFS Undergroundi, Midnight Clubi, Juicedi, Street Racing Syndicati, Burnouti ... Je Sega, ki ga tišči v svojo smer, torej modra ali neumna?

Tržno najbrž bolj drugo, saj bodo mase, za katere ni dobre tiščalnice plina, če ne vključuje goraj omenjenih elementov, cekin verjetno zadržale za naslednji Need for Speed. A še dobro za igričarsko higieno, da



● Poškodb ni, niti vidnih, niti takih, ki bi vplivale na igranje. Arkada, pač, s tem, da so najbrž edino tako lahko dobili Ferrarijevo licenco.

kak izdajatelj razmišlja na drugačen način in ne sledi uravnilovki, četudi mora za to seči globoko v malho preteklosti. Outrun 2006: Coast 2 Coast je namreč frišen predvsem zato, ker zopet prinaša že pozabljeno, dvajset let staro pičenje s ferrarijem pod modrim nebom, z bjondo na sosednjem zicu in ob spremljavi plažnega popa. Danes ne bi bil nič posebnega, če ne bi bili praktično vsi drugi avtorji tako prekleto brez idej. Ampak so in na ta način igri, ki se je med klasike vpisala že leta 1986, ni težko delovati sveže. V srcu izdelka je dobro znana mehanika, ki ji po slovensko rečemo drsenje in je lahko v izvirniku drift, slide ali kaj tretjega. Ne glede na to, v katerem ferrariju sediš – zakaj to je uradno licenciran konjski izdelek in vsebuje petnajst preseratovcev, od starine dino 246 GTS prek znane testarosse do enza, superamerice in dokaj novega F430 – je štos dobre vožnje predvsem v drsenju. Manever je lahko izvesti, saj so avtomobili namenoma nestabilni. Nekateri bolj, nekateri malo manj, ampak težav ni. Zaviraš, naviješ volan in pospešiš oziroma prestaviš dol ter nato gor, in hipoma se jekleni konjič postavi pošrek. Nato je na tebi, da v tej screamerjevski pozi ostaneš na asfaltu. A čeprav je tako drsalkanje vizuelno jako zadovoljujoče, je bistvo v tem, da je to edini način, kako s primerno brzino zvoziti ostrejše zavoje. V driftu se vozilo namreč minimalno upočasni in se skozi ovinek zavihti kot bumerang. Še nekaj pride do izraza, in sicer slipstream – učinkovitejše pospeševanje z vožnjo nekomu za ritjo.



Sliši se enostavno in tudi je. Toda umetnost je iskanje pravega trenutka, kdaj začeti drift; lepo vodenje skozi civilni promet, proč od robov in mimo nasprotnikov, ki niso ravno pametni, a pozneje vozijo odlično ter te znajo ovirati; nežno zravnanje ob izstopu; nihanje iz levega v desni zdrs in nazaj skozi zaporedne ovinke; ter efektivno slipstreamanje. Prostora za napake ni veliko in v zahtevnejših izzivih je včasih dovolj, da enkrat poljubiš zid, in že nimaš več možnosti. Naglica v začetnih ferrarijih ni gromozanska, a ko si za nabrane milje, ki so valuta Outruna 2006 (= nagrajen si za prevožene kilometre, torej za vztrajnost in vadbo), kupiš kako testarosso, ki zmore tristo na uro, nimaš časa niti pomežikniti, kaj šele, da bi se popraskal. Takrat odkriješ, kako superioren je nadzor in kako premišljeni so tako lastnosti avtomobilov, saj ni nepomembno, s katerim si kje vozil, kot trideseterica stez, povezanih na nadvse samosvoj način. Če so krožne proge v zvrsti postale nekakšen standard, Coast 2 Coast ta recept vrže skozi okno na račun zaporednega povezovanja krajših, a zato intezivnejših odsekov. To je videti tako, da kako minuto pliniraš po določeni, tematsko opredeljeni cesti, recimo alpski dolini, mestu ali mimo velikanskega slapu, nakar naletiš na krajši odcep, kjer lahko izbereš, ali boš šel levo ali desno. V odvisnosti od tega špil tačas, ko ti pelješ po ravni cesti ter loviš sapo, naloži naslednjo stezo, in tako dalje. Tovrstno nizanje je starodavno, saj izvira iz prvega Outruna, vendar je še vedno originalno in nadvse vzdušno, četudi so v nekaterih načinih ta sosledja določena vnaprej.



● Bjonda je res sitnoba na kvadrat. Naredi to, naredi ono. Je pa res, da take babe s ferrarijem skorajda pridejo v paketu.



Outrun so naredili z džojpedom v mislih. Čeprav je nadzor s tipkami mogoč ...



... ne obrodi ultimativnih sadov. Za finese in najboljše rezultate je treba zapreči plošček.

Ampak hej, vedno imaš izbiro. Če ti ne paše dolgi modus coast 2 coast, kjer na štiridesetih nivojih nelinearno voziš štiri različno težke sklope tekmovanj v več okusih (z zadnjega mesta prehiti vso konkurenco, z driftom naberi več točk kot konkurent, izpad zadnjega pri vsaki menjavi odseka, zadovolji sopotnico s prednjačenjem), imaš na voljo kup alternativic. Tu je klasični način outrun, kjer ob nadzornih točkah obnavljaš časovno omejitev in se na razpotjih odločaš, katera proga se bo včitala kot naslednja. V heart attacku je s tabo v avtu ošabna bjondina, ki ti zapoveduje, kaj ti je storiti. Ampak ti cilji pogostoma niso nič kaj navadni, marveč segajo od odbijanja orjaške žoge (Sega, pač) prek izogibanja letečim krožnikom do lovljenja elastik, razpetih med prometom. Prototip sodobnega odnosa med moškim in žensko, zares – namesto da bi sekret babji natulil, naj spoka na štop, tvegaš avto, življenje & potenco. Time attack je običajen naskok na čas v boju z uro oziroma duhcem, arcade je avtomatna inačica Outrun 2 SP (glej okvir), tu so babji izzivi, kjer skušaš zopet impresionirati kuzlo, medtem ko paket zaokroži multiplayer po lokalni mreži ali internetu. Pošteno, dasi bi sedel tudi razdeljeni zaslon in čeravno ob daljših seansah osrednji način coast 2 coast postane rahlo monoton, ker se izzivi ponavljajo.

Radosten postaneš tudi vsled grafične čudovitosti steza. Podoba igre je resda malce ostarela, saj temelji na leta stari kodi za avtomate in xbox ter ne vsebuje bonbončkov v stilu HDR-osvetljevanja. A grobim teksturam navzlic se ti milo stori, ko drviš po drevoredu brstečih češenj, po gorski cesti v meglicasto dolino, skozi velemestne stolpnice v oranžado umirajočega sonca, mimo Niagare ter pod nebo, polno zvezd in utrinkov. Enkratno. Škoda, da so razvijalci Sumo Digital po zvočni plati ostali v osemdesetih. Motorji zgolj tenko cvilijo in so itak komajda slišni skozi beach pop, ki prinese nekaj retro občutka, a sem ga hitro utišal. No, za spremembo spodaj v Winampu nisem cinil Maidnov, Judas Priestov in Godsmackov, niti ne svežega MTVjevskega šundra, temveč sem odkril, da najbolj pašeta simfonično podprta rock ter metal tipa Siddharta in Nightwish.



Samo v odbitih Seginih norivščinah doživiš, da pošrek prehitevaš avtobus, ki v ovinek piči dvesto na uro!

Občutek je pač preveč nedolžen in retro, da bi ga kvaril z besnimi prenapetostmi in masakratorsko direktnimi rifi. Nekaj zasanjanega, pravljičnega in čudovito staromodnega je v tem, ko opazuješ, kako šofer z eno roko na volanu in drugo ležerno na vratih spravlja avtomobil, ki skorajda nima teže, v realno nemogoča drsenja; kako pri karambolih prednjega udeleženca sukajoče odfedra dvajset metrov naprej, nakar nadaljuje, kot bi se nič ne zgodilo; kako štepaš pike s prehitevanjem, zaritno vožnjo, drsenjem. Med ležernim utripanjem srca v ritmu levega in desnega drifta lahko malodane razločiš glas pevca Beach Boys, kako na melodijo od Barbra Ann pripeva refren: "Underground ... mi ga lahko ... poootegneeee ... a u u yeeaah ..." Saj drži, da je Outrun 2006 tipičen avtomatni izdelek in mu zato manjka širine, kakršna je značilna za sodobne računalniške igre. Ne pozna kupovanja delov, nadgrajevanja avtomobilov, bežanja pred policaji, turbo pospeškov in številnih drugih elementov, ki so zaznamovali sodobnejše arkadne dirkačine, narejene za hišne sisteme. Prav tako je vožnja dokaj enostavna, saj se čisto osredotoča na drsenje. Ko zaobvladaš tega, si zaobvladal špil. A manko celokupnosti C2C nadomešča s številnimi izvirnostmi, veliko količino modusov, nelinearnim napredovanjem in zloščenimi, striktno nekrožnimi progami. Mehanika, čeprav preprosta, pa je izpiljena do popolnosti. Do obisti premišljen je vsak kanec driftanja in sleherni centimeter prog, niti en vnaprej na stezo postavljen civilni avto ni tam kar tako. Na vsak način je vožnja čisti arkadni užitek, ki ga dojameš hitro, toda ki zahteva ogromno vaje in spretnosti. Naphanost z vsem mogočim od tega naslova resda ne gre pričakovati in gotovo ne bo dogajal mnogim, ki ste se tako navadili na uveljavljeno predstavitev v slogu Undergrounda, da stežka sprejmete kaj drugačnega. Prav, vsakemu svoje. Toda miselno bolj odprti, ki hlepite po samosvojem, kakovostnem predstavniku žanra, ter stari kozli, ki se ob glažu švepsa jecljavo spominjate zlatih časov Outruna in Screamerja, boste v elegantno drsenje padli kot kaplja bencin v žrelo ferrarija. Driftohlap(ec) bo potlej upravičeno vaše drugo ime.

Ena stvar manjka temu špilu, se pridušа Sneti: gumb eject za baburo na sopotniškem sedežu.

85 do obisti premišljen dirkalno-drsevalni sistem ✔ številni izvirni elementi ✔ tako zasnovno kot grafično čudovite proge ✔ obsežen nabor modusov ✔ nedolžni retro občutek ✔ pomanjkanje širine ✖ zna biti monotona ✖ slaba zvočna plat ✖

Sumo Digital / Sega



Za odpeljane milje je moč poleg ferrarijev kupiti še golido drugih stvari: dodatne in obrnjene proge, glasbo, barve avtov in izzive.

DOLGA CESTA



Coast 2 Coast, drugače narejen tudi za PS2, xbox in PSP, je združek treh iger. Temelj je Outrun 2 za igralni avtomat iz leta 2003, ki ga je legendarni Segin oddelek AM2 leto kasneje nadgradil z mnogo boljšo verzijo SP (Special Tours). Vsebovala je nove proge in avte, zraven običajnega prometa nasprotnike in šopek popravkov. Outrun 2 so nato z avtomatov predelali za xbox (opis: Joker 138, 80), nakar so ga skupaj z verzijo SP mutirali v izključno domačo verzijo Coast 2 Coast, ki je po par mesecih zamude glede na playstation 2, šatuljo iks ter prenosni plejštacjon uletela še na PC. Glavna finta te inačice je modus C2C, ki pa s svojimi rahlo premočnimi avtomobili razreda outrun zgolj izpričuje perfekcijo avtomatnih verzij. Zdaj veste.

The Movies: Stunts & Effects

Prvi zaresni filmarski špil se je s tem, ko je ustvarjanje animacij med kupci zasenčilo igralni vidik, spravil v zanimiv položaj. Po eni strani je številka že skoraj sto tisoč v nalinijsko skupnost prispelih filmov zavidljiva in presega vsa pričakovanja – po drugi pa je 99,9 % poslanih kreacij gnilih prvih poskusov. Ostane sto filmov, vrednih tistih pet do deset minut, ki jih v povprečju namerijo. Njihovo iskanje je svojevrstna umetnost, saj so lestvice preplavljene z debilizmi in brezpredmetnimi ocenami, kjer ima četrt opisov ritolizniških pet zvezdic ter “WOW!!11 Plz rate my movie!”. A čeravno bi pričakovali, da bomo za The Movies po simovsko fasali vsaj



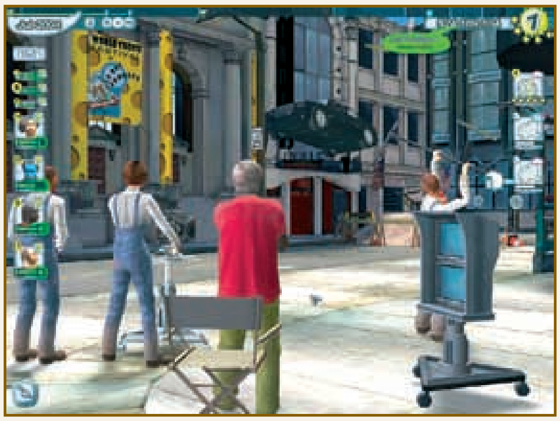
● V miniaturno mesto lahko zadegate kakorkoli našemljenega igralca (King Kong, krh, Godzila, krh, 15 m ženska) in že imate akcijski ružilec blokov. Ali pa vse skupaj zakurite, da je žur.

sedem dodatkov, kaže ravno nasprotno, saj Levjeglavci pod novim lastništvom Microsofta razvijajo le še Fable 2 in nerazkrito izvirno franšizo. Na Kaskaderjih & učinkih je tako vsa teža upanja, da popularnost špila prebije mehurček. Glede na upadajočo kvaliteto portala The Movies Online daje razširitev zadnjo možnost, da igralci sproducirajo filme, vredne ogleda širše množice. Zato tri četrt vsebine brenka na rokodelsko struno, medtem ko je tajkunarski pristop zgolj začinjen.

Ker se kaskaderji pojavijo šele začetek šestdesetih let, prvo polovico časovne premice igramo docela nespremenjeno. Resda smo deležni novih prizorišč, toda ker je ogled predpripravljenih filmov čisto nezanimiv, ti je zanje vseeno. Še dobro, da je, če se nam ne da igrati prvih štirih desetletij, na voljo začetek direktno v 60ih. Takrat se pojavi nova akademija, kjer novačimo vragolij željne akrobate. Njihova raba je pomembna, saj so vsi nevarnejši kadri plus ducati novih označeni s težavnostjo izvedbe. Če pri snemanju takega izseka uporabimo netrenirane igralce, bodo končali z zlomljeno nogo in nekajmesečno rehabilitacijo v bolnišnici. Po drugi strani lahko uporabimo dvojnika: če ta pred kamero vrže čreva na plot, lahko zvezdnik še vedno neovirano nadaljuje s snemanjem. Za uspešno snemanje je nujno poprejšnje urjenje na treh tonamenskih stavbah, kamor moraš želenega glumača na žalost vsakič odvleči lastnoročno. Strateške odločitve o uporabi dvojnikov so sicer zanimive in marsikdaj se boste zalotili, kako si grizete nohte med čakanjem na rezultate o uspešnosti izvedbe. Žal pa je vse skupaj le vegeta na igralni način. Če vaš prvotni interes ni kreiranje filmov, si raje kupite kako bolj sofisticirano tajkunščino.

Za kreativce so S&E odličen nakup. Ohromljeno opremljanje scen je zdaj odpravljeno, kakor je Lionhead uslišal trume fanov, ki so bili pripravljeni dati ledvico za prosto vodljivo kamero. Umrli so hrošči v postprodukciji, ko so se ti vsi podnapisi in zvoki med brisanjem scen zamaknili v tri krasne. Končno smo opremljeni z naborom orodij, s katerim lahko brez vudu lutk in satanizma posnamemo daljši film. Najbolj pak wannabe režiserje odrešijo frišni posebni učinki. Najprvo imamo modro ozadje, ki je v bistvu ogromen prazen prostor za poljubno postavitev scenografije. Zelena zavesa omogoča projiciranje animiranih ozadij za dogodke v vesolju, med preleti džungle ali drugih manevrov z vozili. S to tehnologijo so ozaljšali že znani oder z avtomobilom ter novega s kočijo, kot tudi notranjosti treh in ene popolnoma nove vesoljske ladje. Zanimivi so kadri na premičnih ozadjih, kjer več plasti ustvari učinek daljnosežnega pogleda na mimobežno pokrajno, in miniaturno mesto, perfektno za napad vesoljcev. Nabor zaključijo ognjeni učinki in nočni pogled, TV-okvir, robotske oznake ...

Stunts & Effects so torej namenjeni predvsem snemalcem filmov, ki bodo v zgodovinski način odšli le odklenit vse dobrote. Teh je veliko, čeprav so na trenutke nedodelane in obdane z novimi pomanjkljivostmi. Miniaturno mesto ima recimo le dnevno osvetljavo, predmeti, označeni za spremenljive, imajo samo eno možnost izbire ... Če ste v osnovnem špilu igrali samo poslovno stran, tole škatlo pustite na policah. Sicer pa je kombinacija z dodatkom za navadne uporabnike trenutno najboljši kanalizator kreativnosti.



● Na mestnih ulicah imamo na voljo obilo avtomobilističnih karafek, od čelnih razpaljotk do skokov čez gradbišče.



● Advanced Movie Maker zdaj deluje, kot smo pričakovali že na začetku. Zeleno ozadje pa pričara tak končni videz.



● Take in drugačne zajce vlečejo iz klobukov holivudski čarodeji. Pogled na taisto sceno skozi kamero je zelo prepričljiv.

Ko si ga že četrtič norinamerijevsko zatakne v zadrgo, Retro raje najame kaskaderja.

73 dodobra izpopolnjen rokodelski vidik ✔ dodatna prizorišča in kadri ✔ nesmiseln za tajkunaše ✖ nove pomanjkljivosti ✖

Lionhead / Activision

The Operational Art of War 3

Ko beseda nanese na vojaške potezne strategije, večina zainteresiranih najprej pomisli na legendarni Panzer General, ki mu gre zasluga za popularizacijo drezanja v šestkotnike. Zaradi lahkotnosti ni sodil med prave vojne igre, kjer je povprečen igralec podlegel pod plazom parametrov in so jih posvečenci imeli samo zase. Nakar je Talonsoft leta 1998 udaril z The Operational Art of War, Vol. 1 (J63, 82). Njegov avtor je Norm Koger, ki je za Talonsoft in SSI razvil lepo zbirko strateških špilov, pri TOAW pa je uspel vso čorbo dejavnikov v sodobnem vojskovanju zapakirati v prebavljivo obliko, dasi še vedno primerno zgolj za hardcore publiko. Serija se je 1999 nadaljevala z Modern Battles in Flashpoint Kosovo ter leto zatem naredila križ čez dogajanje v 20. stoletju s Century of Warfare. Talonsoft je nato šel žalostno pod rušo in niz je vegetiral, dokler ga ni pobral Matrix Games, novi založnik zateženih poteznih strategij (recimo Korsun Pocket). Ekola, TOAW3.



Zreti moremo tudi izometrično, kar pa ni kaj prida uporabno, razen za hiter pregled opreme.

Najnovejši del ne prinaša radikalnih novosti, saj je le paket pošlihtanega osnovnega sistema The Operational Art of War z okoli 150 novimi scenariji spopadov, napravljenimi od zadnje izdaje. Plus celotna vsebina Century of Warfare. Bitke se v igri vodijo ločeno, v posameznih scenarijih (ki jih lahko sami pacamo), in odsotnost povezane kampanje lahko mariskoga odvrne. Je pa res, da za fanatike to ni problem, ker je lahko že en sam velik scenarij kampanja v malem, posebno če si ga napravimo sami. Sistem je prožen in en šestkotnik lahko predstavlja nekaj kilometrov ali nekaj deset njih, en korak pa nekaj ur ali ves teden, odvisno od nastavitev. S Century of Warfare je serija zajela celotno dvajseto stoletje na večini večjih znanih front, tako da lahko ždimo za okopi Verduna ali z Izraelci v fiktivnih bitkah vdremo v Iran. Pri tem se pomikamo po znani šestkotniški mreži, a tu se hec šele začne. Na eno polje lahko nakobilimo več enot, ne le ene. Vojaštvo na sosednjih poljih si more pomagati glede na vrsto nastavitev. Lahko jih združujemo v formacije, jim nastavljamo agresivnost in toleranco do izgub, vkopavanje in tako dalje. Ob napadu lahko natančno določimo, kdo na sosednjih poljih bo koga naskočil in kaj od topništva ter letalstva bo pri tem pomagalo. V boju zopet trčimo ob množico detajlov, od učinkovitosti izvidništva, ki sploh omogoči našim enotam, da se podrgnejo ob sovražna polja, do vodljivih orožij. Letala imajo čisto samosvoj nabor nalog, kamor spadata težačenje kolonam na cesti in dekonstrukcija mostov. Ob tem se nenehno vodita nevidna informacijska vojna z vohuni in radarji ter srdit boj za ohranitev oskrbovalnih poti. Enote se namreč oskrbujejo in nadomeščajo izgube samodejno, če so v mejah našega nadzora. Prav tako jim lahko dodeljujemo posebno opremo; v bistvu jim je moč v okviru omejitev scenarija določiti vrsto nje, denimo lahko orožje ali najtežje tanke. Možnosti so malodane neomejene. Tu sta nagajivo vreme in teren, občasno nam jo zagodejo celo politični dogodki, akoravno je to operativna igra. Mimogrede: operativna raven poveljevanja je tisto sivo območje med strateškim, kamor sodi še vse od gospodarstva in politike do javnega mnenja, ter taktičnim, ki obsega ozemlje v radiju dosega vaših bridkih topičev. Skratka, TOAW je po zapletenosti nekaj razredov nad Panzer Generalom. Vendar možnost izrabe večine fines modernega bojišča, ne da bi se na vsakem koraku izgubljali v goščavi brezobličnih menijev, začnemo docela spoštovati šele tedaj, ko smo priče vsej moči tega sistema.

The Operational Art of War 3 v zadnji verziji obdrži kompaktnost in hkrati globino, tudi v novih scenarijih, ki so prave vojne v malem in vam bodo uspešno kratile spanec. Dodali so kopico tipkovnih bližnjic in optimizacij v delovanju, čeprav se vmesnik kljub temu nezadržno stara in bi bil potreben pomladitve, najprej pri hitrosti dostopa do knofov, še bolj pa glede vizualne predstavitve. Igra namreč razen srži vojskovanja ne vsebuje nobenega žmohta, ki bi napravil vzdušje v modernem, holivudskem smislu, morda z izjemo dobre glasbe. Zato bo najverjetneje spet ostala v domeni največjih zagrizencev (v času, ko ti ne nadlegujejo kositrnih vojakov PRESS).



Igra ponuja klasično vojskovanje po elektronski pošti, toda silicijskega nasprotnika ne podcenjujte. V novi verziji je hudirjevo sposoben in če ne najdete še kakega kvazi generala, je super rešitev.



Veliko podatkov se še vedno pojavlja v tejle obliki. Sicer je izčrpna in jedrnata, vendar resno potrebuješ lupo, da karkoli razbereš.

Aggressor je preveč zaposlen s tuhtanjem naslednje poteze, da bi napisal to vrstico.

80 'bemu boga, potezna igra, kot se reče ✔ naveza globine in dostopnosti ✔ gigantski spisek bojišč in opreme ✔ močan urejevalnik ✔ dobra muzika ✔ ne baš veliko novosti ✖ starajoč se vmesnik ✖ zelo osnovna predstavitev ✖

Norm Koger / Matrix

Red Orchestra: Ostfront 41 – 45



Na taki panorami se prikriti sovrag mimogrede zlije z ozadjem. Raj za ostrostrelce.

Okej, a mi lahko kdo pove, kje je križec?! Že pol ure drkam nastavitve, pa ne najdem ničesar. A je treba kake config fajle spreminjat? Kakšni retardi so delal tole igro ...”
Smeh iz slušalk.
“Kaj se zdaj režiš, tamau?”
Krohot.
“Okej, če nočete pomagat, pa nič ... Kam moram zdaj ... “ *crkot* “Od kje je pa to priletelo?! V redu, respawn; no fantje, kam je treba ... grem pogledat za tale vogal.“ *crkot* “Pa pišuka no, kako te lahko tako hitro fentajo? Mamujim! Bodo že videli, ko uporabim svoje mad Counter-Strike skillze ... “ *crkot* “Ej, tole ni več smešno!“ *crkot* “Pa proklet ...“ *crkot* “Jeb ...“ *crkot*”



Visoke točke so pravi kraj za soldate z mitraljezi. In srbečimi prsti.



Lomastenje tankov je vselej jako napeto. Zdaj zdaj se bodo v daljavi zarisale zlovešče silhuete in vnel se bo pekel.

Tale nič kaj optimistični uvod bo doletel vsakogar, ki Rdečega orkestra ne bo jemal resno. Zakaj bi ga ne? Recimo zato, ker je naprodaj za polovično ceno (oziroma bi moral biti, pri nas za razliko od tujine vidite ceno 10 K) in ga je vkup zmetala skupinica bivših moderjev, ki sliši na ime Tripwire Interactive. Tudi Red Orchestra je bil svojčas modifikacija, dokler se niso fantje z vizijo in denarci, dobljenimi z zmago na tekmovanju Make Something Unreal Contest, odločili stvar odpeljati v profesionalne vode. Špil je tako postal eden redkih izbrancev v skupinici modov, ki so se proslavili do te mere, da jim je uspelo spokati na svoje, kot na primer CSju. Dejstvo, da je igra postavljena v drugo svetovno vojno, pove, da so si morali avtorji izmisliti nekaj presneto zanimivega, da tako štrlijo iz povprečja. In res: RO se ne udinja klasičnim pravilom večigralskih streljank, temveč žanr za lase odvleče v smer brezkompromisnega realizma. Če vam je bliže lahkotno nažiganje za sprostitev tipa Call of Duty, potem BEJŽTEEE! Redkokateri moment je 'lahkoten' ali 'sproščujoč', posebej na začetku. Toda obstaja zvrst špilavcev, ki dajo veliko na realizem, disciplino in izkušnje ter cenijo uspehe, ki jih je moč po tej poti trudoma doseči. Ako sodite mednje, ste zadeli v črno.
V Ostfront (vzhodni fronti) ni namerilnih križcev. Če hočete zadeti karkoli manjšega od stolpnice, se bo treba ustaviti, puško prisloniti ob ramo in se zazreti skozi merek, strel pa spremlja odsun.



Ko ste pod zapornim ognjem, se vidno polje zamegli in ropotanje ponori. Fenomenalno.

Pozabite na rambovski džoging po kartah, ker jo boste hitro skupili, sploh ker je večinoma usoden en sam zadetek v glavo ali trup. Četudi poškodbo preživite, pa ni nikjer pakung s prvo pomočjo. Toda Ostfront se ne ustavi tu, saj uvede pravo pravcato trajektorijo leta. Če ciljate falota daleč pred sabo, bo treba meriti nekoliko nad njim, saj na projektile deluje gravitacija. Povrhu jih definira trajanje leta, kar pomeni, da lahko sekundo, preden dobite kroglo med oči, dejansko vidite izdajalski plamen iz snajperice. Ker ste samo človek, je vaša kondicija omejena ter lahko nosite zelo omejeno zalogo orožja in streliva. Na karti je moč videti le približno situacijo in nobenih pokazateljev ni, ki bi sugerirali položaj soborcev ali sovražnika. Prijateljski ogenj je vsaj na začetku stalnica, ker Sovjeti pač ne skakljajo naokoli v rdečih uniformah in Nemci ne v kodrlajsastih. Podobno velja za tanke, kjer so vloge podrobno razdelane; če ste voznik, boste žulili pedala, ker se bo s topom zabaval vaš kolega. Pogled iz konzerve je tako boren, kot je bil v resnici – ozka lina in nič več. Moč je kajpak odpreti lopute ali se celo stegniti iz tanka, vendar s tem razveselite sovražno pehoto, da vas laže obdari s svincem. Navduši prefinjen sistem določanja tankovskih zadetkov, ki simulira prebijanje oklepov in pri tem celo upošteva kot, pod katerim granata zadene cilj! Ni izjema, da izstrelek prebije čelni oklep, eksplodira šele v zadku in uniči motor. Za končni poklon realizmu špil uporablja pravo sestavo oddelkov: število posamezne vrste vojakov je strogo zakoličeno, s čimer igra prepreči težavo, ko bi se na karti recimo pojavilo dvajset ostrostrelcev. En poveljnik in nič več, večina ostalih pa je lepo navadnih vojakov s puškami repetirkami.
Zanesenjaki bodo v Red Orchestra našli večino omiljenih sejal smrti, od repetirk in mitraljezov do jurišnih



V igri ni 'najboljših' orožij. Z brzostrelko ne boste zadevali dlje od sosednjega debla, toda na blizu je neprecenljiva.



Urbane karte imajo zares obilo podrobnosti in napravijo razgiban vtis. Predvsem pa ponujajo več smeri napadov in mest, kamor se da potuhniti.

pušk s konca vojne. Nabor vozilc vključuje vse pomembnejše tanke, zopet pa velja, da bodo skozi čas dodajali nove. Poveljnik ima poleg tega na voljo topniške in letalske napade, ki so morda celo za odtenek premočni. A krepelca gor ali dol, učinek je tisto, kar najbolj zažge. Zvok je morilski in slišati je moč zadihanega sovražnika za vogalom. Trenutki, ko s kotičkom očesa opazite izdajalsko črto leteče krogle, nakar vas zasuje ogenj, so izjemni in napravijo Ostfront brutalnejši od akcijskih streljank! Nasploh je grafika glede na ostareli pogon Unreal 2,5 čisto zadovoljiva: zlasti navdušijo noro natančne teksture in kup detajlov na kartah. Te so dovolj raznolike, od Stalingrada do kolhozov in pravoslavnih samostanov. Edina zamera gre na račun lesenega premikanja soldatov.

Omenjene lastnosti govorijo v prid discipliniranega sodelovanja, saj soliranje pelje v hitro pogubo. Brez dobre komunikacije ne boste vedeli ne kod, ne kam, in boste kvečjemu postrelili soborce. Igra privzeto omogoča govorno sporazumevanje, ki bo moštvu pomagalo, da bo določilo položaj sovražnika in ga napadlo iz ustrezne smeri. In to je srž Ostfronta: zavest, da sta vas do uspeha pripeljala izkušenost in smelo napredovanje. Karte ponujajo od nenadnih srditih spopadov na kratke razdalje v mestih do tankovskih izmikanj v ruskih stepah ter naskokov na ruševine samostanov. Po šestnajst sodelujočih na stran je na manjših mestnih kartah ravno prav, na večjih pa ne bi škodilo, ako bi jih moglo biti več, saj se lahko nasprotni strani celo povsem zgrešita. Ravno tako se trinajstero osnovnih kart zdi nekam malo, je pa vezava s Steamom zagotovilo, da bo Tripwire nenehno dodajal nove. Vključeni so boti, ki so žal totalno debilni, a jih začetnikom kljub vsemu priporočam, ker je padec v nalinijsko realnost zelo stresen. Vsaj meriti se boste lahko naučili. Bolj pa moti manko načinov vojskovanja, saj gre v glavnem le za zasedanje položajev.

Upati je, da bodo avtorji tu v prihodnje uvedli kaj svežine – in pri tem čisto malo zauzdali težnje po realizmu, saj so šli recimo z ročnim repetiranjem predaleč. Ja, repetirati je treba posebej, kar je breme in po nepotrebnem odganja ljudi. Teh že tako ni ravno veliko, je pa res, da so tisti obstoječi zreli, zavzeti in vam ne bodo pred nosom speljali tanka, režeč se na ves glas lolololol!!!1!!ena.



Protioklepna pehotna orožja niso od muh, je pa umetnost priti na položaj, ne da bi jo skupil.

***Aggressor* je v visoki travi ruskih step. Meso.**

83

brutalni realizem vleče ✔ nagradi disciplininiranost in timsko delo ✔ posebni učinki in zvok ✔ zrela skupnost ✔ manko načinov igranja ✖ na trenutke pretirano zatežena ✖ zanič boti ✖ lesena animacija ✖

Tripwire / Valve

The Secrets of Da Vinci

Ko je že nekoliko utrujeno norijo okrog Brownove proslule knjige kronal nepretresljiv film s precej zanič spremljevalnim špilom (opis v prejšnjem Jokerju), je na policah z mnogo manj pompa pristala še ena davinčijščina. Vendar Tajinstvenosti z Rjavčevimi odvrtki nimajo nič skupnega in so samostojna avantura, ki je za namešček hudo solidne sorte. To je še toliko razveseljiveje, ker gre za prvoosebnico, torej pripadnico ene najmanj razumljenih pustolovskih podzvrsti. Poglavitne zamere pri tem fohu letijo na diapozitivno mrtvaškost prizorišč, občutek izgubljenosti in samote, divje nelogične uganke, ki jih neuspešno skuša upravičiti za lase privlečena zgodba, ter neintuitiven vmesnik. Vsi ti očitki so bili tu vzeti na znanje in rezultat je presenetljivo kul izkušnja.



Učenjakova veličastna kamra premore izmed vseh soban največjo gostoto skrivnosti.



Ponarejanje Mona Lise je kar zaguljeno in precej izstopa iz sicer prijetnega arzenala ugank.

Štorija nas prestavi petsto let tega v francosko graščino Cloux, kjer je Leonardo pod mecenstvom francoskega kralja preživel zadnja leta svojega življenja. Kot Valdo, nekdanji učenec veleumovega tesnega prijatelja Francesca Melzija, želimo po učenjakovi smrti locirati enega od njegovih neobjavljenih rokopisov. V velebajti zdaj živita lepa in pretkana plemkinja Marie Babou ter sumničavi hlapec Saturnin, pred katerima svoje prave namene skrivamo pod pretvezo zanimanja za Leonardove izume in skice. Po 3D prostorih se razgledujemo z obračanjem miši, premikamo pa s klikanjem ikon s puščicami. Vsled manka prostega capljanja nekaj diapozitivastega občutka ostaja, kar v navezi z dudlajočo glasbeno podlago in ponavljajočim se prečesavanjem soban sčasoma začne utrujati. Toda špil se odkupi z dražestnim videzom. Hišura je verna digitalna inačica resnične, ki je danes preurejena v muzej, in med pojanjem po njej med drugim naletimo na elegantne spalnice v žametu in brokatu, navdihujočo genijevo delavnico ter laboratorij, domačno kuhinjo, špajzo in vrt s pripadajočimi objekti. Vse žari v bogatih, nasičenih barvah in je polno slastnih mehanizmov, skrivnostnih omaric, slik, tapiserij ter predvsem gomil zanimivih reči, ki jih v gromozanski, z zavihki organiziran inventar spravimo nič manj kot sto pet. Nekaj tečnih neprilik, nelogičnosti in vohljanja za piksli sicer je, vendar so uganke povečini dobro zamišljene, tu pa so še radodarni namigi Babou in Saturnina, dnevnik ter med raziskovanjem odkriti Leonardovi spisi, ki jih vlagamo v poseben zvežčič. Zrcalna pisava, temnenje pretisnjenih strani z ogljem in nevidno črnilo seveda ne umanjkajo, dokumenti pa včasih poleg receptov za zagonetke te postanejo tudi sami. Tako moramo ob buljenju v zapiske spraviti v red urni mehanizem, sestaviti sistem črpalk za vodomet, razrešiti zakodirane koordinate in podobno. Zanimivo je tudi preoblačenje Valda in njega ovešanje z različnimi pripomočki, denimo čebelarsko mrežo in rokavicami, kar vse postorimo s preprostim prenosom gvanta na junakovo podobico v inventarju. Če se naokrog sprehajamo s podvodno dihalko v ustih, obreganje ob dvogovorih ne izostane, in takisto je važno, da smo v vlogi zapeljivca čedno napravljeni.



Bajta stoji v mestecu Amboise v osrednji Franciji, ki je bilo nekdaj sedež francoskega dvora.

Pri kravžljalih korteksa so šli avtorji še dlje in vdelali dokajšnjo mero nelinearnosti. Potrebne reči neredko najdemo na več mestih, par ugank je opcijskih, spet druge je moč izvesti na različne načine. V Leonardov kabinet recimo lahko pridemo potom skritega ključa ali od zunaj z lestvijo; počeno lečo iz teleskopa izbezamo z nožem ali žebljem; stražarja se odkrižamo z metanjem kamenčkov ali žvajzem po buči. Tu je dodaten element naša vest, ki glede na izbrano leze k dobremu ali zlu, kar nam v primeru pretiravanja nekatere poti zapre. Če smo preveč papeški, recimo ne bomo mogli krasti ali lagati. A resnici na ljubo zaresnega vpliva morale na igranje nisem čutila in četudi je glede na krepostnost ali pokvarjenost moč uzreti štiri v par detajlih razlikujoče se konce, zgodba nudi premalo čustvenega naboja in napredností, da bi bil ponoven zagriz v igro upravičen. Tudi to, da veliko večino dogajanja (z onegavljenjem vred) namesto filmčkov predstavijo siromašne stripovske skice, špilu ne more biti v ponos.

No, par nerodnostim in nepretresljivosti navzlic je ducat in več ur, preživetih med brskanjem po kamrah Leonardovega domovanja, čisto prijetnih in začinjenih z nemalo klenega veselja ob pustolovljenju. Predvsem pa The Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript pokaže, da je moč tudi brez junakove snovne pojavnosti na zaslonu narediti dobro avanturo, če imajo avtorji odprta ušesa za krike igrarskega občestva in ne ponavljajo v nedogled starih napak.



Predmetov v inventarju med seboj ni moč kombinirati, ker je glede na gomile njih pravzaprav plus. Položaj mladenke na podobici desno zgoraj je kazalec naših mutitvenih veščin.

Navi odkrije skrivni prehod, po katerem so se priležniki tihotapili v Leonardovo spalnico.

76 pristno vzdušje ✔ prikupne zagonetke ✔ izobraževalna vrednost ✔ mrežnična divnost ✔ večsmerje ✔ diapozitivasto premikanje ✖ skice namesto animacij ✖ muzika ✖ morala je zgolj za okras ✖

Kheops Studio / Nobilis


NOVO
QUATTRO™
QUATTRO
PRVI BRIVNIK S 4 REZILI!
WILKINSON SWORD
GET READY

Guild Wars Factions

V Jokerju pogosto jamramo, kako večina današnjih razvijalcev in založnikov nima niti za par gramov prave gonadne mase in špile razvija le po preizkušenih receptih ter liniji najmanjšega odpora. No, takih jeremijad v pričujočem črkovju ne boste našli, kajti Arenanetovci so pravo nasprotje brezhrbteničnih branžnih kolegov. Dobro leto tega so se odločili tvegati vse in izdati stalni večigralski naslov brez mesečne naročnine. Prezrli so svarila o stroških razvoja, strežnikov, vzdrževalnega osebja in internetne povezave ter stranke vrhunsko samozavestno osvobodili oderuške mesečne mezde. Se jim je poteza obrestovala? Da, in to kako. Najbolj masovna spletščina je še vedno World of Warcraft, toda Vojne med gildami se lahko pobahajo z ne prav dosti manj impresivnimi številkami. V promet so jih spravili že krepko nad dva milijona (od tega v Sloveniji skoraj štiri tisoč, plus nešteto kartic z igralnim časom!), maja letos so zasedle prvo mesto na lestvici najbolj prodajanih iger v ZDA in Evropi, ustanovljena je prava profesionalna tekmovalna liga, v okviru katere so se navdušenci nedavno potegovali za sto tisoč tazelenih ... A čas za dokaz prodornosti finančnega načrta je šele napočil. Uspeh bo namreč kratkotrajen, če se ne bo prenesel na prvo resno nadaljevanje, Frakcije. Tem pravijo dodatek, a v klasičnem pomenu besede to niso. Najprej zaradi tega, ker jih je moč igrati brez posedovanja izvirnika, in tudi zato, ker so cenjene dokaj visoko: pri nas koštajo prek sedem tisočakov. Tako bi bilo morda bolj ustrezno, če bi jih oklicali za poglavje, saj pristop spominja na Valvove epizodične eksperimente z drugim Polživljenjem in Grehom.

Okej, semantiko na stran, kaj sploh prinašajo Factions? V prvi vrsti dosti več tistega, kar je iz GW naredilo uspešnico: dobro mešanico med sodelovalnim tamanjenjem pošastkov in turnirskim medigralskim bojem. Vojne ostajajo eden najbolj dostopnih špilov. Dočim je precej žanrskih kolegov pretirano zapletenih in zahteva ogromno igranja, preden dosežeš res sladke dele, Factions stavijo na instantno zabavnost. Zgornja izkušenjska meja je 20, kar ob intenzivnem igranju brez težav dosežeš v treh, štirih dneh. Le da vsebine takrat ni konec, temveč se šele začne. Raziskovanje širne dežele, opravljanje zanimivih štorijalnih kvestov, bitke proti veličastnim šefovskim pošastkom, hitri naključni boji proti drugim igralcem, turnirski izzivi ... Če te zanima predvsem slednje, pa si lahko že na začetku lahko ustvariš lik najvišjega nivoja, namenjen izključno merjenju moči z drugimi igričarji. Tak človeček ima sicer dostop le do aren in poseduje nekoliko okrnjen nabor veščin, a je povsem kompetenten. Morda najlepše pri vsem skupaj je, da sta oba glavna pristopa – PvE (Player versus Environment, kvestovsko tepežkanje monstrumov) in PvP (Player versus Player, medigralski boji) – izpeljana enako kakovostno, kar je izjema in ne pravilo. Zgodbovne misije so pestre, dodelane in zanimive ter začinjene s sekvencami, ki razkrivajo štorijo. Skoraj tako, kot v kaki resni enoigralski frpjki. V Factions so po raznolikosti sicer na nižjem nivoju kot v izvirnem GW, a še vedno daleč pred dolgočasnimi tlakami v veliki večini ostalih masovščin. Po zaključku zgodbe so na voljo zahtevni skupinski izzivi, v katerih je treba premagati težavne šefete. Namenjeni so pridobivanju redkejših kosov oklepov, orožij in veščin, po katerih se izkušeni liki ločijo od začetnikov. Po večini statistik je ta oprema zelo podobna navadni, kar je nujno zaradi ohranjanja konkurenčnosti posebej za PvP stvarjenih likov. Zato pa je razlika v videzu očitna, saj veličastna goreča krepela ter do zadnjega šiva dodelana oblačila zbujajo občudovanje in zavist.



Leto po izidu so Guild Wars še vedno videti kul. Posebej všečni so efekti in mehka svetlobna meglica, ki boža objekte.

Osnova medigralskega tepežkanja so hitrospopadne arene, v katerih se iz čiste zabave udarjajo naključno sestavljene skupine kandidatov. Bitke so divje in hitre, praviloma trajajo največ do pet minut, zaradi samodejnega grupiranja pa nikoli ne veš, kakšnega nasprotnika pričakovati. Vseeno so tisto pravo šele turnirski spopadi predsestavljenih timov in gild, kjer pride do izraza pravo znalstvo in taktiziranje. Čeprav vsak lik premore nad sto petdeset veščin, jih lahko v boj ponese največ osem. Vse skupaj je torej podobno igranju kvartopirščine Magic: The Gathering, kajti ključnega pomena za zmago sta tako sposobnost sodelujočih kot predvidevanje nasprotnikovega nabora ter sestave skupine. Turnirji so podprti s sistemom lestvic, kamor je trenutno prijavljenih več kot 7500 gild, kar lepo riše uspešnost in priljubljenost GWja.



Štorija govori o skrivnostni bolezni, ki živa bitja spreminja v napadalne, krvoločne spake.





Kvesti niso napačni, posebej v primerjavi s konkurenco. A tistih iz izvirnih Gildnih vojn ne dosežejo.

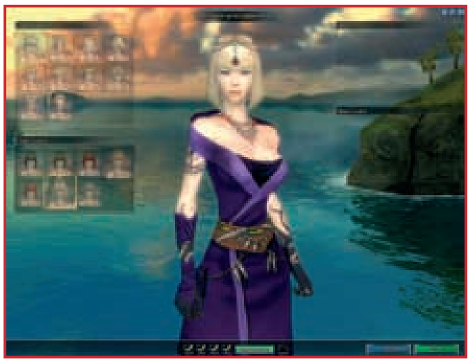
Kot rečeno, Factions uspešnega recepta ne spreminjajo dosti, temveč predvsem dodajajo še več podobnega. Na voljo je celoten nov kontinent Cantha (mimogrede, pot med njim in izvirno Tyrio je možna le, če poseduješ obe ediciji GW), stvarjen v nezgrešljivem vzhodnjaškem slogu. Jep, zavite strehice, cvetoča drevesa češenj in meniški samostani. Širom njega je posejanih najmanj petdeset lokacij, ki jih je treba doseči in raziskati v lovu za kvesti, opremo ter veščinami. Slednjih so pridodali prek tristo, kar pa je razumljivo vsled dveh novih poklicev. Morilec je hitronoga verzija bojevnika, ki ni tako trdoživa, vendar povzroča





Avtorji se hvalijo s tem, da so dodali več kot sto novih pošastkov. Povrhu ti niso kopija fantazijskih stalnežev, temveč so dokaj izvirni.

ogromne količine škode in premore kup umazanih trikov. Zanimivo je predvsem povezovanje udarcev v kombinacije, ki puščajo razne neprijetne učinke, kot sta krvavenje in globoka ranjenost. Ritualist je po drugi strani bolj namenjen delovanju iz ozadja. Je podporni lik, ki kliče najrazličnejše ofenzivne in defenzivne duhce, zdravi prijatelje ter jih dela bolj učinkovite. A brez skrbi, poskrbljeno je tudi za stare kombinacije likov, saj ti v Factions pridobijo tako imenovane elitne veščine. No, najpomembnejša sprememba je vseeno povezana s PvPjem. Skladno z naslovom se lahko gilde in aliance pridružijo eni od dveh sprtih frakcij ter z zmagovanjem v njihovo čast pridobivajo točke. Te je nato moč porabiti za pridobivanje postojank in kosov ozemlja na južnem delu Canthe. Motivacija so kakopak veščine in oprema, dosegljive le tamkaj, in vojna divja tako rekoč konstantno. Arenanet so s tem medigralskemu delu Guild Wars dodali prepotrebno globi-



Nova poklica sta po dovršenosti, količini opreme in vizuelni dodelanosti dorasla prejšnjim.

no in občutek dosežka, ki sega dlje od zadovoljstva ob ugledu svojega imena na vrhu lestvice.

Factions so tako zadetek v polno in jih brez dvoma čaka vsaj enak, če ne še večji uspeh kot original, sedaj poimenovan Guild Wars Prophecies. Ustvarjalci so

Tepežkanje šefetov je znova vse prej kot trivialno. Treba je pogruntati pravo taktiko in naštudirati obhodne čase njihovih stražarjev.

močne temelje pošteno nadgradili in GW po dobrem letu obratovanja delujejo sveže ter zanimivo. Stežka čakam konec 2006, ko bo uletelo tretje poglavje, menda spočeto v afriškem slogu!

Kdo je najskrivnostnejši, najučinkovitejši, najmočnejši in najlepši ašašin pod soncem? Nihče drug kot mojster Lunitio! (Pajada! –Agent 47)

zanimivi kvesti ✔ stilskost likov ter okolice ✔ dostopnost špila ✔ veliko nove vsebine ✔ močno dodelana turnirska plat ✔ ašašinke so seksi! ✔ prosta interakcija s soigralci je še vedno le v mestih ✖ če ti je original sesal, ti bodo Factions tudi ✖

Arenanet / NCSoft



Rise & Fall

Daleč od tega, da bi se nad svojim poklicem pritoževal v smislu pretirane napornosti, tako kot marsikaka misica, ki nas skuša neuke prepričati, da je njen đob tako težaški, da bi koj zamenjala položaj z delavcem v kamnolomu. Če zna otresati z ritjo, bo pa še s krampom, a ne. Toda včasih mi kot opisovalcu kak špil res presede. Rise & Fall: Civilizations at War je eden takih, saj me je ob njem prežemala utrujenost do kosti. No, da zna biti reč polomija, je naznanila že menjava moštva proti koncu razvojnega cikla. Levji delež zasnovno inovativnega naslova, ki naj bi bil v antični dobi zmešal strategijo in akcijo, so izgotovili pri Stainless Steel Studios. To grupo, znano po Empire Earth, je leta 1998 osnoval Rick Goodman, sofoter Age of Empires. Vendar je novembra lani Nerjaveče jeklo razpadlo in R&F je obvisel v zraku. Izdajatelj Midway je obljubil, da bo projekt dokončal, a glede na to, da gre za zalagalca akcijadnih naslovov, se je šlo upravičeno bati, da bodo fentali pazljivo načrtovano ravnotežje med strategijo ter sekljanjem. In natanko to se je zgodilo.

Upam si trditi, da je bil Rise & Fall do novembra 2005 drugačen špil, kot je tale končna inačica. Ne glede na to, ali izbereš povprečno dolgo, linearno kampanjo Aleksandra ali Kleopatre oziroma posamezne bitke, te namreč ne čaka veličastna taktiščina Rome: Total War, katere zametki so še vidni, temveč primitivno, nedodelano treskanje masovnih valov soldatov enega ob drugega. Kot bi igro nekdo priredil tako, da bo kvazi dogajala vsakomur, in ji pri tem izrezal srce. 'Pametne' formacije so ostanek večjega dizajna, medtem ko kar pozabite na spreten sistem kamen-škarje-platno za vrste enot (pehota, lokostrelci, konjenica, sloni ...), urejeno dogajanje in zadovoljivo umetno pamet. Bitke so dolgovezno buljenje v ducate enot, ki kaotično, debilno in čisto predolgo zamahujejo ena po drugi, pri čemer ne občutiš niti trohice komandantskega zadovoljstva. Nobene veličastnosti in moči ni v premikanju enot, nobene glorije v njihovem spopadanju. Zlasti ne pri obleganjih, ki so vsled gomazenja napadalcev okrog poceni, težko uničljivih zidov prav komična. A celo, da dosežeš to bedo, v enoigralstvu (multiplayer pozna opcijo za pohitritev) potrebuješ kar nekaj časa, da na tipski način postaviš bazo in zbereš dovolj zlata ter lesa. Svetla točka so boji med ladjami, ki delujejo kot premične trdnjave za izdelavo enot in se znajo v konkurenčna plovila zaleteti ali jih s kavlji potegniti k sebi, čemur sledi tepež na palubi. Hkrati tod pride do izraza lepota podobe, saj je nivo podrobnosti ob razpadu lesenjač z naokoli frčečimi soldati zavidljiv. A to niti pod razno ne zadostuje, da bi bila strateška plat zadovoljujoča, dočim je grafika v splošnem nekam oglata in generična. Škatlavost likov je najbolj očitna v slabo stisnjenih, s srčkom narejenih vmesnih sekvencah obeh kampanj, kjer umiraš od smehogroze ob katastrofalnih 3D modelih (Kleopatra je videti kot mišičast vojak, ki so mu nabili dinozavrske joške) in neuspelih govornih vajah.



Tretjeosebno klanje je porok za zmago, a hkrati razlog za izrabo miške ter spanje pred monitorjem.

Na to strateško zehalnost je potem siloma nabit arkadni del, ki poudarja heroje. Ko ima ta dovolj poln merilnik vzdržljivosti, ki se zlagoma nabira in ob rabi hitro pojema, lahko nemudoma prevzameš nadzor nad njegovo v hrbet opazovano persono. Štiri strani so v igri (ja, le dve sta na voljo v kampanjah) in vsaka ima po dva heroja: Aleksander, Ahil, Kleopatra, Nebukadnezar ... Sleherni je oborožen s samosvojim mlatilom in lokom, vodiš pa ga tako, kot je v tretjeosebnih akcijščinah običajno. V večigralstvu po lokalni mreži ali spletu je glede rabe junaka še nekaj taktike, saj gre za tehtanje, kdaj bo kdo uporabil heroja in tako verjetno obrnil tok spopada v svojo korist. Ob možgansko mrtvem računalniku v puščavništvu pa gre le za to, da počakaš na zadostno stamino in se odpraviš na krvavi pohod, kjer v slogu Dynasty Warriors z enoličnim klikotanjem brez trohice naprednih potez ali duše kolješ horde butastih, lutkastih, nate navaljujočih sovražnikov. To početje je izredno votlo in nezadovoljujoče.



Okorno, neživljenjsko gomazenje vojačkov te iz sekunde v sekundo spominja na to, da igraš igro. Nobenega vzdušja, nič žara.

Biser in najbrž Midwayevo maslo je par nivojev, ki so v celoti akcijski in jih je treba ob neuspehu, ki pride mimogrede, stalno ponavljati. Česar bodo recimo ljubitelji strategij nadvse veseli.

Rise & Fall je ponesrečen eksperiment, ki je že tako stal na trhlih nogah, nakar ga je spodsekalo še založnikovo mešetarjenje po ukinitvi izvirnega razvijalca. Zamorilo je mene in zamorilo bo tudi vas. Je pa lahko glavna nagrada na izboru za mis Spodnjega Dupleka. Za drugam itak ni.



Ladijsko bojevanje je grafično najbolj spektakularno in tudi taktično dokaj zanimivo. Vendar je zgolj to premalo.

To ni ne tič, ne miš, ampak navaden ščiš, presodi Sneti.

53 **skuša biti drugačna ✔ naprednejše ladijsko bojevanje kot ponavadi ✔ kot strategija omejena in primitivna ✖ kot akcijada enostavna ter nezadovoljujoča ✖ lahko si mislite, kakšna je kot paket ✖ obupna umetna pamet ✖ patetične vmesne sekvence ✖**

Midway — **Natlačenka 156**

Devil May Cry 3 Special Edition

Ah, kako žalostna, izumirajoča vrsta smo Pravi Igromoški. Njega dni smo bili povsod, cveteli smo, se razmnoževali (resda le s postri lepotic in porti za joypad na mega drivu, ampak hej, v sili hudič ....), žvrkljali ustno vodico z okusom piva, ustvarjalci naše droge pa so nas spoštovali ter nam prirejali izdelke. Tako smo bili zadovoljni le, če smo nad svojega vojačka, oboroženega s švohotnim revolverjem, že na prvem levelu fasali horde treh milijonov vsemirskih nakaz, oboroženih z laserji, plazerji in zvezdnimi rušilci. A na videz nemogočim pogojem v fris smo grizli in delali in se trudili in se potili in razvijali nenavadne bolezni in se pred zasloni spreminjali v vreče belih kosti ter še bolj belega špeha, dokler nismo po mesecih garanja bodisi zaobvladali igre, bodisi premagali prvega šefa. (Buu!) No, ne glede na rezultat je bilo bistveno dvoje: a) da si se trudil, b) da so bile igre narejene tako, da si se moral truditi, če si hotel v njih priti kamorkoli.



Primer humorja. Triglavi pesjan Kerber se afna z veličastnimi besedami in besnim grčanjem, Dante pa mu pravi kuža in ga hoče peljati na sprehod. LOL.

Nakar je prišla eksplozija, ki je video in računalniške igre ponesla v vsak dom, za tipkovnice ter joypade je sedla generacija, ki je navidezno pinjauanje jemala zlasti kot zabavo, ne kot izziv, izdajatelji pa so tam zavohali lažji $ kot pri nas, zakrknjenih cinikih. Prej kot smo mogli izdaviti jebentikakozajebanšef, smo si delili usodo z dinozavri ter zrli v epitaf na nagrobniku, ki se je glasil takole: “EA – it's in the game!” In že smo dvajurjevega plus šest, ko se zdi mnogim slab dizajn, če se sovražniki ob tem, ko te ugledajo, ne mečejo sami od sebe v prepade in si ne režejo grl z žiletkami, ki jih nalašč v ta namen nosijo s sabo. Bohvari, da bi jih uporabili proti tebi. Širni rulj pač najbolj uživa, ko brez ikakvega treninga in spretnosti kosi, prehiteva ter nadmozgava silicijeve kanalje, nakar isto počne še z n00bi na liniji. In ker od dotičnikov dobijo največ dinarčkov, igre delajo zanje. QED.

Ampak. Toda. Še vedno so firme, ki strežejo Pravim Igromoškim, se pravi ljudem, ki imajo igre za posvečen izziv, vreden naštudiranja, mojstrovanja in imetja za vir ponosa. Mednje sodi japonski Capcom, ki je izdelal najboljši akcijadi za playstation 2 lanskega leta. In medtem ko na izredni, generacijo definirajoči Resident Evil 4 na PCju še čakamo (bojda pride koncem septembra), je pod Ubijevim okriljem ravnokar našel pot do abakov slično neverjetni Devil May Cry 3: Dante's Awakening. Ta sekljaška streljačina je bila v izvirni inačici tako blaznoritno, neusmiljeno, oko iztikovalno težka, da si je številni niti nabaviti niso upali. Tisti, ki so jo, pa so izkusili slično zafrknjenost kot osebe, ki jih je v Contri leta 1987 tristopetdesetič zapored ubil en in isti sovrag. Ne šef. Ne na zadnji stopnji. Vsaka smrt v DMC3 je pomenila vnovičen štart z začetka nivoja, sleherna napaka je odnesla dobršen del življenjske črte in še preden si se dobro zavedel, si zrl v lastno kosmato rit na pladnju. Obilno gratinirano s ponosom, s prilogo iz svete jeze in vrčem hladnega znoja za poplaknit pekoči grižljaj. A temu navzlic je bilo na špilu nekaj tako fantastičnega, tako privlačnega, da mu nisi mogel reči ne, dokler si imel v prstih še kaj moči – in v glavi še kaj pomisli na to, da si že s tem, ko Devila sploh igraš, Pravi Igromoški, ki se ga ne bi sramovali v osemdesetih. <cviljenje Sanje Grohar, ki ti je zaradi tega poguma čmokajoče hitela v objem, je odmevnilo med gorskimi vršaci>



Metalski zvok je izvrsten, osnovnim štirim Dantejevim slogom pa se kasneje pridružita še dva, tako da jih je skupaj šest.

Računalniška predelava verzije z nazivom Special Edition, ki na PAL-plejštacjone dospe šele septembra, sicer privzeto ni več tako eonsko kruta. Igrati začneš na nivoju normal, ki je bil v izvirniku easy, po treh smrtih se odklene novi easy, ki ga prej ni bilo, z zaporednim končevanjem pa dobiš zahtevnosti hard (omg), devil may cry (omfg cvil) ter heaven or hell (ta je najbolj hecna, saj ena sama poškodba ubije vsakega sovražnika, celo šefa, ampak tudi tebe). Namečkoma sta na voljo dva načina nadaljevanja po crkotu: stari (gold), ki te na splošno rečeno postavlja na začetek nivoja, ter sveži (yellow), ki ti omogoča štart sobano ali par njih nazaj. A tudi frišni normal ob izbiri yellow bo za tipičnega novodobnika povsem zadosti težak, k igranju bo pak najpreje vabil z okolišem. V glavni vlogi nastopa mladi belolasi pol človek, pol demon Dante, znan iz prejšnjih delov sage, ki v vmesnih sekvencah na izredno posrečen animejevski način meša akcijo in smešnost. Močnih, pomnjenja vrednih osrednjih likov je danes v igrah malo in nastopaški, fičfiričevski, a maderfakersko siloviti Dante ti s svojimi karafekami in izjavami takoj osvoji srce. En trenutek je namrgoden kot Duketina in sovragom obljublja kruto maščevanje, ker so mu podrli bajto, nakar čez tri sekunde kihne, ker ga moti prah iz taiste, in izpade totalno metro. Čisti anime in užitek za one, ki jim dogaja ta odbita rižojedna sorta smešnosti. Sama štorija o Danteju in njegovem bratu Vergilu, ki razstavljata na kosce klasično fantazijsko obarvan sodobni svet, sicer ni nič posebnega, vendar ji čar daje ta japanezarski poprček, v katerem najdemo eksplozije, ki zravnajo pol mesta, našopirjene bejbe z bazukami, surfanje na vragih ter klovna, ki pleše kazačok na ritem svinca iz pištol. Norišnica.



Zunanjost je sama po sebi precej grda, saj je PS2jeva grafika na monitorju videti še slabša. Toda dizajn je vrhunski.

A srčika DMC3 ni ne humor, ne sekvence, temveč doba stara igralnost. Gre za eno najbolje zamišljenih in najbolj suvajočih tretjeosebnih hodi-naprej pobijalk, kar jih je prispevala moderna doba. Izpiljen nadzor, gibčen junak, ki pantersko skače in se gladko izmika, ter jemanje sovragov na muho s posledičnim kroženjem okrog njih so samoumevne prvine, ki manj sposobnim razvijalcem delajo toliko problemov, Cap-



● **Predelava je težavna tudi v joypadnem smislu. Oznake gumbov so zamenjane.**



● **Starodavno hudičevska je okolica, kot bi ustvarjalci brali stare literarne klasike.**



● **Sovražniki niso raznoliki in vznemirljivi samo po oblikah, temveč tudi po tem, kako se je treba z njimi spopasti. Njihovi vzorci so napredni in če ne veš, kaj delaš, si kojci doručak.**

comov Studio 4 s producentom Hidekijem Kamijo (Viewtiful Joe) na čelu pa iz tega naredi pesem elegance. Le kamera je vredna grajanja, saj imaš nad njo omejen nadzor in se – tipično za Capcom – dostikrat postavi v kinematografičen kot, ki zakriva pogled na kanalje. No ja, se navadiš in ne peniš, zlasti ko dojameš genialnost borilnega sistema. Dante, ki se zvečine giblje po majhnih prostorih, kjer sta nujni ekonomičnost premikanja in naštudiranost vsake poteze, vihti tako hladno kot strelno orožje. V tem pogledu začne z mečem in parom pištol, antirasistično poimenovanima Ebony in Ivory, ki ju lahko kadarkoli izmenja. Glede na to, kje so pizdeži, uporabljaš meč ali revolver, smisel pa je tvorjenje čim daljših in izvirnejših ter čim manj ponavljajočih se kombinacij, ki sčasoma dosežejo epske razsežnosti. V to, kakšen raztur delaš na zaslonu, zgolj buljiš in se fino počutiš: peklenske razbojnike dvigaš v luft, švigaš okrog njih, jih luknjaš, režeš, treskaš vsenaokoli ... Čista simfonija animiranega nasilja. Bolj kot si pri tem brutalen in samosvoj, več rdečih duš dobiš, te pa nato vlagaš v nadgradnjo orožij in napredovanje v izbranem slogu. Že krepela so raznolika. Med rezila spada začetni meč, nunčaki, dvojec ledene & ognjene nožičke, železne rokavice in neke vrste kitara, dočim na pucaški strani dobiš šotganko, demonsko izstreljevalo, ne, vsega ne bom izdal. Kaj šele stili. Najmanj štirje so: Trickster se osredotoča na gibanje, izredno zanimivi Royal Guard na blokiranje in povratne naskoke, dočim sta Gunslinger in Swordmaster napadalna s poudarkom bodisi na trosilkah svinca, bodisi na jeklu. Vsak je ravno dovolj splošen, da ne deluje ločen od jedra, in zadosti samosvoj, da je bojevanje z njim edinstveno. Med napredovanjem jih lahko menjavaš, toda bolj kot določenega uporabljaš, več potez v njem odklepaš, tako da se držanje enega v splošnem splača. No, nič



ti ne brani, da ne bi s pobesnelim igranjem sproti razvil vseh.

Se sliši zapleteno? Saj je. Kar je videti kot enostavno tolkalo po gumbih (dober joypad z dvema gobicama je malodane obvezen, saj tipkovnica ni primeren igrator za to zvrst), je celo na easy, kaj šele na višjih zahtevnostih, do perfekcije izpiljena akcijada, ki ničesar ne prepušča naključju. V dogajanje se resda vpletejo lahkotne puzle v slogu poberi to in uporabi tam, a so precej samoumevne. Poudarek je na tem, da dobesedno vsak trenutek razmišljaš in učinkovito uporabljaš pridobljeno znanje. Raznolike nakaze, vzete iz ognjenih globin, zlasti pa orjaški, domiselni, nevarni, številni šefi ti preštejejo rebra v istem momentu, ko misliš, da boš šel mimo s knofodrkom, dočim lahko kasneje zdrs v smrt pomeni že za udarec preveč podaljšan kombo. Sleherni nasprotnik je spoštovanja vreden vir izkušenj, vadišče za originalno ter efektivno odpravitev in območje za dragoceni trening v izbranem slogu. Praktično vse doslejšnje tovrstne akcijade za PC, vključivši Onimusho in Perzijske prince, so v primerjavi z Devil May Cry 3 videti otroško enostavne, Chaos Legion itak zaostaja in v nekaterih pogledih mu je inferioren celo xboxov Ninja Gaiden, ki je sam po sebi pretepačina v malem. Poštenka!

Hkrati je Special Edition dosti bolj kompletna izdaja od navadne. Odštevši manjše tvike in dodatkiče je tu možnost igranja z Dantejevim bratom Vergilom, ki se ponaša s tremi lastnimi rezili, daljinskim orožjem ter samosvojim stilom (žal ni štorijalno podprt); način Bloody Palace – mnogostopenjsko areno, v celoti posvečeni bojevanju; novega šefa; in turbo način. Če se sprašujete, multiplayerja ni, vendar je dizajn tak, da ga niti ne predvideva.

Zakaj potemtakem DMC3 Special Edition za abakčiče ni dobil ocene 92, kakršno si je v cifri 142 zaslužil izvirnik za PS2, ali celo več? Sploh če ga prodajajo po ugodnih osem jurjev? Eh, klasičen razlog: neizpiljena predelava. Dobro, konverzija ni iztrebek rakavega bivola, prepreden s trakuljami, saj se da v glavnem dokaj lepo igrati. A prevečkrat, menda zaradi slabo udejanjenega zvočnega kodeka, že tako ali tako nebriljantno število sličic celo ob grobi, ostareli podobi ter omejitvi ločljivosti na največ 1280 pade do te mere, da je igranje oteženo. Moč mašine ni važna, saj se nesramnost dogaja tako na pecejih srednjega kot najvišjega razreda. Tovrstne obravnave si tako briljanten naslov ne zasluži, zato v Ubijevo smer pošiljam kroglo iz Ebony, ker je boljša od Ivory, in jim obljubljam dolgotrajno srednjeveško mučenje, ako ne bodo urno sestavili popravka. Navsezadnje je DMC3 zenit strelsko-zamahovalnega dneva za tožanrsko opeharjeni PC in na višjih težavnostih izziv za vsakogar, ki se želi imeti za Pravega Igromoškega. Ne da bo s tem dobil Sanjo Grohar in spoštovanje od podebiljenega folka, bo pa deležen obilice samozadoščenja. In obledelega EAjevskega napisa na nagrobniku.

Poslušajte Snetija Alighierija in opustite vsako upanje, o vi, ki vstopate! (No, skoraj. Ta edicija je tudi za pusije.)

88

globoka, raznolika, spektakularna akcija ✔ še in še mojstrovalnega igranja ✔ režalna animejevska odbitost ✔ Dante je (metro) car ✔ takih iger PCju hudo manjka ✔ slabo optimizirana za računala ✖ ostarela podoba ✖ kamera bluzi ✖

Capcom / Ubisoft

X-Men 3

Deset minut in petintrideset sekund. Toliko časa je preteklo od zagona naslova do spoznanja, da v njem užitka ne bom našel. A ker sem dobričina in se žrtvujem za skupno dobro, sem ga vseeno obrnil. In ugotovil kaj? Nič, dobil sem zgolj potrditev začetnih občutkov: uradna X-Menovska igra je velik, z licenco podprt podn. Če samo pomislim, da sem se zadrževal in z igranjem počakal, dokler si v kinu nisem ogledal zaključne epizode. Ne bi mi bilo treba, saj špil ne pokvari presenečenja. Itak je zgodba, ki jo spremljaš skozi niz mednivojskih stripovskih animacij (risbe so sicer kvalitetne), nezanimiva, banalna ter z The Last Stand ne vleče praktično nobene vzporednice. Enako bi se dalo opisati tretjeosebno akcijadnenje s tremi liki. Wolverine se pri tepežu naslanja na krempljaste kovinske podaljške, Nightcrawler obvlada instantno transportiranje na krajše razdalje, še najboljši pa je Iceman, katerega stopnje dejansko so nekaj posebnega, saj v njih glisiraš po zaledenelem curku. Recimo po luftu. Dinamika tu rahlo odstopa od one, ki si jo delita druga dva, a ne dovolj. Skupen problem je plitkost, saj gre v za navezo mlatenja po gumbih za dva, tri osnovne napade, s katerimi se da izvesti prav toliko različnih kombinacij. Pomnoži to z osemindvajsetimi stopnjami, v katerih se odkrižuješ navalov skupinic nepridipravov brez vsakršne iniciative, in dobiš mukotrpen, enoličen ter nezahteven špil – dokler težavnost iznenada ne naraste za faktor deset. Sledi malodane neizbežen crkot in boleče ponavljanje nivoja. Čeprav je zadeva delno nelinearna, kajti v sklopih stopenj lahko izbiraš misije junaka, ki jih kaniš opraviti, je dizajn odprav, morda z izjemo dveh Icemanovih, nedomišljijski in patetično osnoven, saj od tebe želi le premikanje iz sobane v sobano. Tudi izvedba je žalost. Sicer pa, je kdo pričakoval kaj drugega od licenčnega sranja?



Naj vas prizor na sliki ne zavede: niti en sam element mlatilne mehanike ni dorasel tazaresnim pretepačinam.



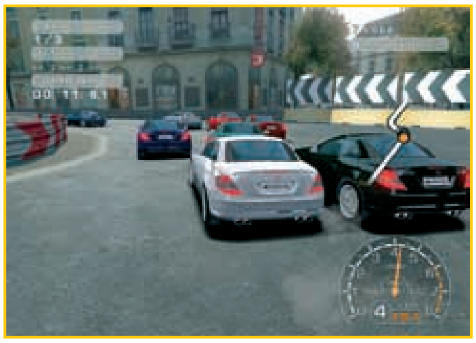
Oprijeti stripovski kostum Wolverina je eden od bonusov, ki jih odkleneš z nabiranjem petih kartic po stopnji.

38 *Case s toksičnim prdcem upepeli pričujoči koščék iks-govna.*

Beenox / Activision natlačenka 156

Evolution GT

Zadnjič je nekdo pripomnil, da so moje recenzije nekakovostne, kajti kljub smešnemu, zanimivemu in dobro argumentiranemu pisanju vsevprek starčevsko zabavljam na rovaš neke izmišljene neizvirnosti v stilu manka štorije v dirkalnicah. Po njegovem morajo zvrsti očividno stagnirati in to, da v simulacijah vožnje dostopamo do dirk skozi kupek suhoparnih menijev, brez kakršnegakoli leska in embalaže, je povsem sprejemljivo. Na mojo veliko žalost je tako mnenje vse prepogosto oziroma smo igralci vobče premalo kritični, saj bi drugače špili skupaj vzeto ne bili na precej nizkem nivoju. Dirkalne serije se tako v nedogled vlečejo brez bistvenih sprememb in kakršnekoli originalnosti. Italijanskemu Milestonu zato salutiram, da so si izmislili dirkača, ki pridobiva izkušnje, si skozi napredovanje in posebne dosežke kali raznotere vozne veščine ter ob dobrih rezultatih dobiva vozniška oblačila, ki mu dodatno dvignejo sposobnosti. Šoferja po zgledu igranja domišljijskih vlog označuje devet statističnih podatkov. Eni se neposredno tikajo obvladovanja vozila, ki posledično hitreje pospešuje, močneje zavira in ima boljši oprijem, drugi so pak bolj psihološke narave. Nerviranje povzroči, da nasprotnik, ki mu vozimo za ritjo, sčasoma kloni pritisku in izleti v travo, trdnost duha pa po drugi strani nas obvaruje pred enako usodo (takrat se namreč zamegli pogled). Dobra pogruntavščina je postavka predvidevanja, bolj znana kot 'tigrov učinek'. Ta ob usodnem karambolu ali zdrsu s ceste zavrti čas nazaj in nam tako nudi popravni izpit. Dasiravno so celotno idejo in izvedbo te izgradnje voznika avtorji povzeli po svojem lanskoletnem naslovu Squadra Corse Alfa Romeo (J145, 63), jim tega ne bom očital. Navsezadnje je zamisel njihova in dovolj zanimiva, da jo velja peljati dalje. Težave so drugod. Prva je enostavno ta, da je Evolution GT, tako kot SCAR, izvzemši omenjeno 'nenavadnost' zelo povprečna arkada. Nima nobenega blišča, duše in – oblačenje in nadgrajevanje lika gor ali dol – osebnosti. Okoli trideset avtov, ki segajo od clia V6 prek alfe 8C do korvete, tiščimo po dveh ducatih statičnih, pustih cest in dirkališč (precej so jih vzeli iz predhodnika, recimo Milano, Firence, Donington Park, Laguno Seco ...), pri čemer tiste psiho fore sploh ne igrajo pomembne vloge. Ajd, saj se zgodi, da včasih komu slediš toliko časa, dokler cikcakasto ne nabije ograje. Vendar je meni mar to, da ostale prehitim, ne da jih ritopikam v nedogled. Ona tigrova finta je sicer zanimiva in uporabna, a kaj, ko sem nanjo praviloma vedno pozabil oziroma se je spomnil šele po naštetju vseh genitalij v več jezikih, kar je bilo seveda prepozno. Živciranje ostalih bi prišlo dosti bolj do izraza v večigralstvu, ki pa ga igra, razen razdeljenega zaslona, (spet) ne pozna. Resda se avtomobili vozijo dosti zabavno, ampak če vse ostalo manjka, je to blažev žegen. Bi pa Milestonov izmislek okoli značaja in sposobnosti dirkača lahko povzela kaka Toca, kjer bi vse skupaj resnično prišlo do izraza. Ja, saj vem, sanjam starček o viagri ...



Milestone, italijanski stvaritelj legendarnih Screamerjev, dandanes razvija zelo industrijsko.



Razen ene ali dveh alf žlahtnega italijanskega pleha v Evo GT ni. Prevladujejo audiji, opelni in podobne znamke.

56 *Zehajoči LordFebo večkrat kot tigrov učinek doživi efekt orjaškega lenivca.*

Milestone / Black Bean

Championsheep Rally

Ovce imajo, kakor je nekoč strokovno ugotovil ljudek v eni od nalog prvega Black & Whita, veliko uporabno vrednost. Dajejo nam pikajoče pulloverje, mastne kremenateljce, smrdljiv sir in svež šlogarski instrumentarij ter so za nameček še atletinje na dirkaško obarvanih kmečkih praznikih. A če je resnični tempo takih 'tekem' dokaj lagoden, s pogostimi travomuljilnimi pit stopi, so volnačice navdihnile precej živahnejšo, zlasti pa hudo prismojeno dirkačino.
Bravina v Championsheep Rallyju se med seboj razlikuje po hitrosti, okretnosti ter skakavosti. Ko ne gre s povsod povprečnim backom, bo pri tankovskem koštrunu ali nemirnem ovnu občutek kojci drugačen. Galopiranje po kolovozih, spremljano z bonuski in kovanci za odklepanje sličic ter nove ovčadi, bi bilo povsem klasično, če ne bi bilo prav posebnega načina oviranja nasprotnikov. Ko smo tekmecu dovolj blizu za repom, ga moremo skokoma zabiti v tla in se kar najhitreje pognati naprej, sicer bo v naslednjem trenutku on pikiral na nas. Uspešno skakanje čez kozo, em, ovco (plus razne ovire, ki znajo biti jako glavobolne) je za uspeh nujno in v gužvi botruje norišničnemu, največkrat neuspešnemu izogibanju hordi naskakovalcev. Pomaga ščit, ki je hkrati edina res uporabna dobrota, saj sta kurja bazuka in pospešek nerodna ter bolj za okras. Preden nas špil spusti na prvenstvo, moramo najprvo dve uri zabiti z ducatkratnim triumfiranjem v reciklažnem enoigralskem kolažu osmih prog. Te so luštne, premorejo bližnjice in se vijejo po gmajnah, vršacih ter divjezahodni pušči. Vendar je bera preskromna in nezaslišano je, da je pokal, težavnostne stopnje gor ali dol, zgolj dolg in enoličen ponoven d(i)rk skozi do kosti obglodano osmerico.
Tu je še večigralstvo, kjer morejo do štirje osebki na presekanem zaslonu meriti moči v različnih modusih (kul je način na izpadanje, kjer zadnjega v vsakem krogu požre volk). Četudi bo moral namesto joypada kdo mučiti tipkovnico, mu ne bo hudega.
Za kratkotrajno zabavo in svojih 18 evrov zna biti reč čisto fajn, ker ovce tekaško sploh niso nesposobne in so pri skakanju ena po drugi precej smešne, čeravno več reda pri tem ne bi škodilo. A brez konkretnejše bere prog, prevetrenega prvenstva in večje domišljijskosti krepel špilček svoje pomanjševalnice ne more preseči.



Bistven je hiter zviz iz gužve, sicer se naša šprinterka spremeni v zlovoljen merino biftek.



Pri dobrotah poleg skromnosti moti tudi, da ni moč pobrati nove, dokler učinek stare ne izzveni.

61 — ***Navi** konec sezone čaka plašček iz kožic še nerojenih jagnjet.*
Frogster Interactive

Soldier Elite

Nedvomno se strinjamo, da sta Ribičev Samo in Čvrsti Kačon kerlca na kvadrat. Enakega mnenja so očitno tudi možje in žene pri poljskem Metropolisu, saj so udejanjili lastno posnemovalno serijo, Gorky Zero nazvano. Kako imenitna je reč, ponazori dejstvo, da je Dodo ob nje prejšnjem delu, Beyond Honor (J133), tako zelo užival, da je dobil hudimanih 31 procentov in niti enega manj. Prva klasa, torej. Tretji del (za Gorky 17 in Beyond Honor) je bil najprej imenovan Aurora Watching, a so njegovo prepakiranje za naš trg preimenovali v Soldier Elite, bržda zato, ker je bila Aurora spljuvana podolgem in počez. Skratka, naslova sta eno in isto. To je pomembno, da se vam ne pripeti, da bi kupili enega ali drugega. Bog ne daj.
Če si preberete opis predhodnika (id na stranki: 797), boste izvedeli malone vse. Edina razlika je, da se sedaj večina akcije odvija v tretjeosebnem pogledu, medtem ko je ptičji le pomožen. Špil si še vedno prizadeva biti skrivalniščina, a zopet tragikomično pogrne. Agent Sullivan je bolj lesen od Ostržka in se ne zna niti skloniti, kaj šele konkretno teči. Itak se ves čas zdi, da ga dajejo skolioza in bolečine v križu. Izrabe senc ni in sovragi vas s sokoljimi očmi uzro čez pol karte, nakar njihovemu pogledu sledijo nezgrešljive krogle. Po drugi strani jim lahko odpojete podoknico, pa bodo zanjo gluhi in slepi. To napravi iz skrivanja čisto farso in čeravno je na voljo par gizmov, ki naj bi po bondovsko nevtralizirali nasprotnike, je edina rešitev, da jih čimprej počite v sredo čebra in pazite, da vas ne poškodujejo preveč. Kar ni lahko, saj pogleda za natančno namerjanje v slogu Splinter Cella ni. Stopnje so na pogled kar solidne in akoravno grafično špil ni impozanten, so lokacije njegova (edina) vrlina. Škoda, da so pretiravali s sivino, a ni sile. Bolj najedata linearnost in nenavdahnjenost stopenj ter nalog. Juhuhu, tam je kamera, ki bo sprožila alarm in bo joj prejoj! Aja, pred kamero je soba, kjer se jo da izključiti. Duuh! To je nekako vsa poanta igre, v kateri se pojamo po polarni bazi, iščoč pomembne podatke, nakar naletimo na – zombije. Da je reč še bolj smešna, poskrbijo govor in štorija na ravni osnovnošolske projektne naloge. Za dobro mero se špil nikakor noče končati in se tako vleče, da me je imelo v poletni vročini napraviti kako neumnost. Dobro, da imam pir.



Sredi igre dobimo v roke ženšče, ki pa takenako ni baš svetovna prvakinja v gimnastiki. Predvsem pa uletijo horde nadležnih zombakljev, ki se jih je zagamano težko odkrižati. Namig: puško v roke.

34 — ***Aggressor** pred vročino zbeži v sneg, pa se mu zanohta.*
Metropolis / Dreamcatcher



Igra nam navdušeno postavlja na pot računalnike za hekanje, kar pomeni zelo adrenalinsko zretje v nepremične prizore.

ULTIMA V: LAZARUS

Frpjsko serijo Ultima, ki jo je v osemdesetih zagrešil Richard 'Lord British' Garriott, bržkone poznate. Veste tudi, da je franšiza, jok!, bolj kot ne mrtva, Ultimo Online odštevši. Ampak na srečo nostalgikov po internetu tava kup fanatikov z veliko prostega časa in dobre volje, ki iščejo načine, kako bi to slovito igričarsko nanizanko obdržali pri življenju. Lazarus, pričujoča popolna predelava Ultime V: Warriors of Destiny, je rezultat enega takih poskusov.



● Lazarus je veliko več kot mod za Dungeon Siege, saj si z dotično frpjko deli le grafično srčiko in osnovno ogrodje. Za delovanje mora biti vseeno nameščena.

Ekipa, v kateri je tudi naše gore sin, mn3njalničar Gregor 'Ozzy' Klanjšek, je več kot vestno prenesla legendarni original, s tem, da so ga ustrezno modernizirali. Najprej tehnično s prenosom v tri dimenzije, ki jih je serija sicer ugledala šele z devetim delom, naslanjajoč se na malce zastarelo srčiko prvega Dungeon Siega. Malodane nedotaknjenih so pustili večino ultimaških elementov, začenši pri napredovanju likov po levelih prek nabiranja izkušenjskih točk, učenja veščin (pariranje, smrtni udarec, odkrivanje pasti, lokostrelstvo ...), nabiranja opreme do ostalih frpjskih drobnarij, ki so danes standard. Potem je tu pregovorno copranje z urok-bukvo, v kateri so zapisane čarovnije, po moči in zahtevnosti izvajanja razdeljene na osem krogov. Predpogoja za čaranje sta kajpak zadostna količina mane in prisotnost značilnih začimb v malhi. In naposled pride realnočasovno bojevanje z možnostjo premora in urejanjem formacije največ šestčlanske druščine.
A tisti pravi čudež so fantje inu dekleta naredili na področju vsebine. Če je v vas količkaj fana Ultime, se vam bo itak milo storilo že ob kreaciji avatarja (kot se heroju tod reče) in prvem srečanju z legendarnimi kompanjoni, kot so Iolo, Shamino, Dupre ter Julia. Z njihovo pomočjo moramo poiskati v Podzemlju izgubljenega glavarja Britannie, Lorda Britisha, in s prestola spraviti zlobnega namestnika Blackthorna. Kmalu postane jasno, da se je avtorjem 'posrečil' prenos originalnega vzdušja. Najsi gre za nadmočno posodobljeno glasbeno podlago, podrobno karto Britannie z gradom Lorda Britisha in pristašem domačimi kraji (Moonglow, Skara Brae, Buccaneer's Den, Deceit, Destard ... pomnite?), ki se more po razsežnosti primerjati z Oblivionovo, ali za spreminjajoče se vreme, nočno-dnevne in lunine cikle, s katerimi je pogojeno potovanje skozi portale – vse je narejeno z veliko ljubeznijo do detajlov. Kar smo nekoč pripisovali Originu, dokler jim duše ni snedel EA. Stranski kvesti so recimo zasnovani inteligentno, nekaj je povsem novih, obsegajo pa večplastno iskanje ter donašanje predmetov, mlatenje beštkotov in nepridipravov, reševanje kompleksnih sporov med prebivalci in slično. Sploh interakcija s slednjimi je poglavje zase. Pisuni so na frišno spisali večino dialogov in dodali kup novih, vse z izrednim občutkom za fantazijsko pristnost in podtalen humor, z rahločutnostjo do moralnega kodeksa osmih Kreposti, ki preveva vsakdan ljudekov Britannie, ter prisotnostjo neštetih informacij o svetu in njegovi bogati zgodovini. Namišljeni svetovi so pač živi in zanimivi le toliko, kolikor je raznolika njihova populacija, in tu Lazarus, nej, kar Ultima kot serija, kajti po tej plati je pričujoč izdelek bolj sličen njenemu sedmemu in daleč najboljšemu delu, enostavno zmaga. Pač nič zato, če šprahanje ni podprto s fensi profesionalnim govorom.
No, ljubiteljski zanos gor ali dol, nekaj ležernosti si je Team Lazarus vseeno privoščil, dasi jim človek težko zares zameri, če ve, da so zadevo brezplačno klamfali skoraj šest let. Motijo denimo občasna sesutja in hrošči, ki jih je v verziji 1.2 sicer precej manj kot v prejšnjih, mori pa zlasti manko delujočega dnevnika, kamor bi se vpisovala poplava prejetih nalog (pripravite svinčnik in papir!). Takisto bi lahko, požvižgajoč se na zakoličenost ultimaških standardov, predrugačili duhamorno začetno iskanje položaja na karti s sekstantom. A ravno starošolskost, rahla nedodelanost in površinska zajebanost (mimogrede, na *www.u5lazarus.org* najdete vse mogoče karte, pomagalnike in programske dodatke, ki opazno olajšajo špilanje) so del čara, zavoljo katerega je naslov obdržal avtentični ultimaški občutek. Kar je največji kompliment, ki ga lahko izrečeš katerikoli predelavi. In v pripravi je že rimejk Ultime VI, juhej! ***Case***

Team lazarus **natlačenka 156**



● Ian Frasier je semena zasadil že leta 2000, na voz projekta pa je tekom sezon sedlo več kot trideset pisunov, muzikantov in programerjev.



● Vhod v enoga od znamenitih Ultiminih blodnjakov. Z ropanjem je spočetka bolje počakati, vsaj dokler se pošteno ne nabildaš in obkrožiš s pomagači.

BONE: THE GREAT COW RACE

Druga od devetih epizodk luštkane pustolovske nadaljevanke Bone kratko in ne prav požegnano predhodnico namudri v skoraj vseh pogledih. Z izjemo brezzveznega viledanja so tečne mini igre odpikali ter jih nadomestili z zajetnejšo mero neproblematičnih, a kul ugank. Klasičnemu predmetovanju in klepetanju so pridali par manj običajnih, denimo pesnjenje, muzikaljenje s kastrolami ter ustvarjalno komolčarjenje med dirko. Je pa pogovarjanja kar malo



● Osorni veletrot se patetičnim poskusom zadimljenja le krohoče. A tudi za njegovo rit raste šiba.

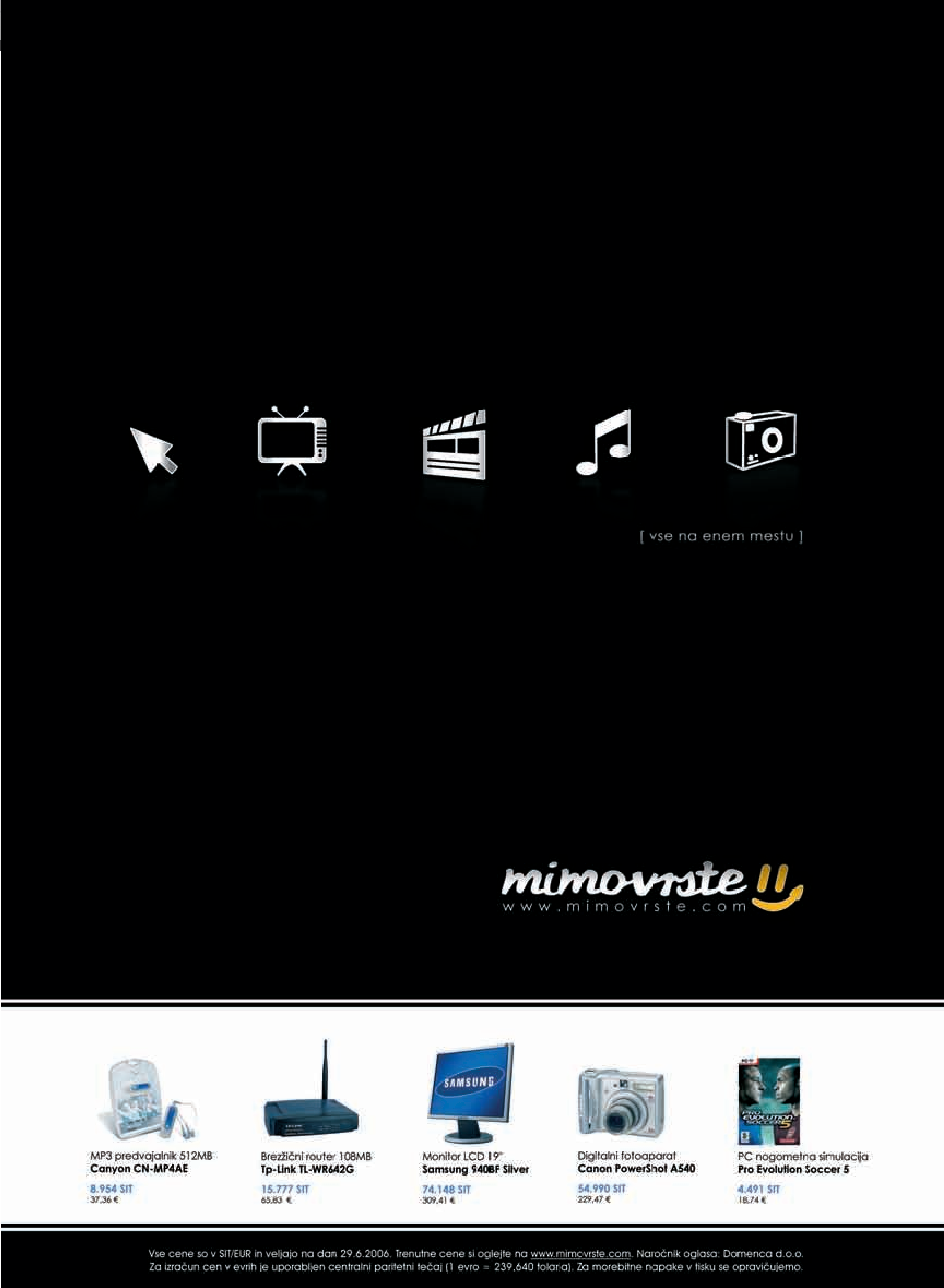
preveč in ker bojevitega plahutanja rjuh z vrsticami niso nič kaj omilili, to čvekarijo naredi manj prijetno, kot bi lahko bila. Vseeno se splača potrpeti in odslušati vse, saj izvemo marsikaj ozadnega. To v primeru nepoznavanja stripa vzdušju precej koristi.



● Da ni vse predvidljivo umirjena klasika, poskrbijo umazani triki v prismojenem krosu mlekaric.

Dodatno dimenzijo pričara Dnevu lovke podobno svobodno preklapljanje med trojico likov, ki ga v avanturah že lep čas nismo videli. Fone se tako preganja po sejmišču in želi potom darilc & rim staliti srce prikupni Thorn, medtem ko Phoney in Smiley tlačanita v krčmi, klekljajoč spletke okrog stav na tradicionalni sejemski kravji dirki. Dejanja enega vplivajo na možnosti drugih dveh, zato je v primeru zatika največkrat na mestu menjava kostka. Vdelani pomagalnik pri izkušenem pustolovcu bolj kot ne sameva, a to gre igri vsled namenjenosti sleherniku šteti zgolj v plus.
Štiri ure prisrčnega starošolskega pustolovljenja veljajo 13 dolarjev, kar ni švoh in je glede na dvakrat krajšo enico precejšen napredek. Telltalovci upoštevajo odzive na svoje nanizalne poskuse, tako da se glede prvega dela Sama in Maxa 2, ki ga kanijo lansirati jeseni, verjetno ni bati. ***Navi***

Telltale Games **slabe tri jurje**


[vse na enem mestu]
mimovrste
www.mimovrste.com
MP3 predvajalnik 512MB
Canyon CN-MP4AE
8.954 SIT
37,36 €
Brezžični router 108MB
Tp-Link TL-WR642G
15.777 SIT
65,83 €
Monitor LCD 19"
Samsung 940BF Silver
74.148 SIT
309,41 €
Digitalni fotoaparat
Canon PowerShot A540
54.990 SIT
229,47 €
PC nogometna simulacija
Pro Evolution Soccer 5
4.491 SIT
18,74 €
Vse cene so v SIT/EUR in veljajo na dan 29.6.2006. Trenutne cene si oglejte na www.mimovrste.com. Naročnik oglasa: Domenca d.o.o.
Za izračun cen v evrih je uporabljen centralni paritetni tečaj (1 evro = 239,640 tolarja). Za morebitne napake v tisku se opravičujemo.

VIEWTIFUL JOE: DOUBLE TROUBLE

Henshin a-go-go, baby! Junak v pajkicah prvič uletava na dvozaslonsko čudo, a k sreči ne gre za poskus predelave, marveč za nov del serije z DSovimi posebnostimi v mislih. Ljubitelji sobnih verzij boste veseli ob dejstvu, da je avtorjem na področju predstavitve uspel podvig in pol. Joe se v nostalgičnem pogledu od strani še vedno premika v desno po nivojih 3D



● Dokler Joe zgolj mlati sovrage, dvozaslonskost ni kaj prida ...



● ... dočim je nje raba pri ugankarskih vragolijah jako domiselna.

videza, polnih podrobnosti in prelestne animacije junaka ter njegovih monstrumskih sovražnikov. V petih tematskih svetovih, ki so zopet parodije na filme (Nightmare in X'mas, Gone in 180 seconds ...), prepoznavno zmikasti vse, kar mu špil navrže. Akcijo spremljamo na dotakljivem zaslončku, dočim se na zgornjem izrisuje na videz nepotreben povečan izsek iz spodnjega. A tako je le, dokler nas igra ne seznani z novimi V-močmi! Najbolj običajen je ponarodeli 'slow', ki upočasni dogajancijo in Džoju omogoči spektakularno raziskovanje kombov z rabo standardne noge, roke & dvojnega skoka. A dosti bolj DSu specifične so ostale štiri. Pri 'scratch' z drsanjem peresca na glave nepridipravov trosimo kosovne odpadke; 'split' zaslon prereže po horizontali, tako da lahko zgornji del premikamo v levo ali desno in s tem zaobidemo prepreke; 'slide' pak zamenja sliki na ekranih, nakar moremo s 'touch' premikati stikala in s stilusom kot balončke pokati določene tipe nasprotnikov.
Zmes pretepanja, reševanja miselno-spretnostnih zagonetk z V-močmi in kupovanja novih udarcev ter sposobnosti zna biti jako uživantska. Vendar pa jo pestijo problemi. Ker uporabljaš obe gornji okončini, ume biti preklapljanje med pritiskanjem gumbov in šlatanjem monitorčka nerodno (priporočam rabo naprstnika). Dobro, se navadiš. Bolj pak razočarajo nekateri vidiki igralnosti. Tepežkalni sistem je opazno plitkejši, kot smo ga vajeni s PS2, in v mlako je odfrčala tista zdrava zajebanost, zaradi katere je predvsem izvirni del vzljubila skupnost starošolskih igralcev. Dobra ali slaba ocena na koncu stopnje, ki prinaša bonus točke, tako največkrat zavisi od tega, kako hiter si pri zaključitvi nivoja, ne od obrambe ter naprednosti mlatenja. In ker se začno uganke kmalu ponavljati, se zdi, da se je pri prenosu na DS porazgubil velik del osrednje filozofije niza VJ, ki veli, da ni važno, KOLIKO kanalj pobiješ, pač pa, KAKO jih. Nevaren premik za serijo, ki je večino svojega šarma stavila prav na perfekcionizem. **73** ***Case***

Capcom **DS**

APE ESCAPE P

Ebenovinasta zamorklja spet dokazuje neslavni status domovanja predelav. Tokrat je to poskakovalščina s prve igralne postaje, kjer so horde Sonyjevih zmešanih opičk prvikrat jele terorizirati svet. Kot animejsko ošpičenočupni fantič se jih v dvajseterici stopenj trudimo ujeti, pomaga pa nam kup dobro zamišljenih in često uporabljanih onegajev. Poleg sabljice in mreže za lovljenje primatov dobimo radar za njih lociranje, veslo za frčanje po zraku, smrtonosen hula obroč, pri aktivaciji stikal uporaben avtomobilček na daljinsko ... Toda deopizacijo kvari dejstvo, da se moramo s sovražničkom kot v kaki izometrično buljeni frpjki docela poravnati, sicer udarimo mimo. Kar storimo neštetokrat, saj so beštijice oborožene in hiperaktivno okretne. Igranja ne lajša trapasta kamera, ki se rada postavi tako, da ja nič ne vidiš. Z levim podkazalčnim gumbom se tako stalno zatekamo k v rit gledajočemu poravnavanju, ker po kamerinem križcu za prosto obračanje hkrati z drezanjem bunke za tek pač ni moč šariti.
No, Pobeg afen kljub tem nevšečnostim in pogostemu zretju parsekundnih nalagalnih zaslonov suvereno vleče ter je povrhu kar zajeten. Da smo skozenj, traja ducat ur, nakar morejo kompletisti poleg nevzburljive četvorke športnih podiger zagristi v usekano jaganje izmuznjenih iz skupno dveh stotov kosmatink. Nenapačen špil, torej. A čas bi bil, da črno misico namesto s starimi gvanti pričnejo zalagati s frišno, ekskluzivno visoko modo. **70** ***Navi***

Sony **PSP**



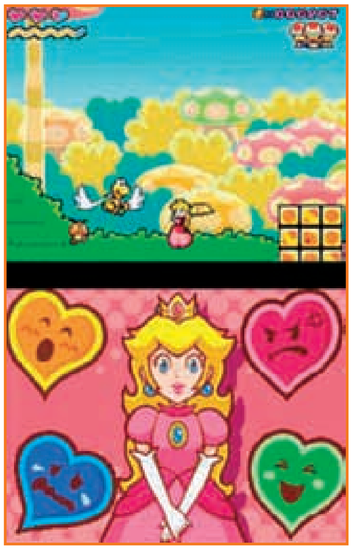
● Domišljene gadgetke, kot je to frčoveslo, je moč podobno kot pri Zeldi po želji nametati na knofe.



● Če se nam opica posmehuje s takele beštije ali iz ostrostrelskega frčala, jo sklatimo s fračo.

SUPER PRINCESS PEACH

Potem ko se je Yoshi naveličal biti le Mariovo jezdno živinče in je fasal par lastnih iger, je isto zamikalo še venomer reševano princesko Breskvico. V tej klasični, od strani buljeni poskakovalščini GBAjevskega videza so vloge obrnjene, saj dečva rešuje vodovodarja & zalego gobančkov pred Bowserjem. Obdarjena je s čustveno energijo, ki jo more trošiti za četverico emocij, dostopnih z dotikom spodnjega zaslončka. Ko je besna, se vname in kuri vse pred sabo; med cmihanjem brizga hektolitre vode; razposajena frči po zraku; umirjena pa si počasi obnavlja življenjske srčke. S pametno rabo tako lastnih moči kot onih svoje zacoprane marele se prebija skozi osem zelo klasičnih ploščadarskih svetov s po petimi luštnimi, Yoshi's Islandu preveč podobnimi stopnjami, ki jih čuvajo bolj kot ne dekorativni direktorčki. Nivoji skrivajo ujete gobice in zbirateljsko navlako v obliki pesmic, mini iger ter koščkov puzel. Češplji z nabranimi kovanci nabavimo dodatne srčke in večjo zalogo čustvenosti ter ji z nadgraditvijo dežnička omogočimo jadranje, streljanje ter udarni comp.



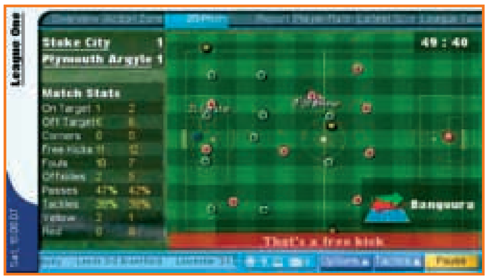
● Sladka mala visokostnica izumi 1001 način zlorabe marele.

Nadzor je odličen, vendar špil, podobno kot Yoshi's Universal Gravitation, pestijo kratkost, lahkost in plitkost. Skozenj prehopsamo v sedmih urah in naknadno iskanje prezrtih gliv je v navezi z bledimi bonuski prozorno gumitvistanje igralnega časa. Kakemu dekletcu se bodo ob pogledu na skakajočo princesko sicer zasvetile oči, ostali pak zaprezite nevega Maria. **63** ***Navi***

Nintendo **DS**

CHAMPIONSHIP MANAGER 2006

Drži, da je fuzbalska menedžerščina CM2006 bolj kompletna kot Football Manager Handheld (J155, 64). Po denarni plati so transferji igralcev dokaj podrobni, z več stanji miselnosti in zadovoljstva, upoštevati je treba posojanja, skrbeti za štadion ... Trenerju je na razpolago dvanajst držav z zasedbo 55 lig, od prvih do tretjih. To znese 25.000 igralcev, pri čemer so postave natančne glede na letošnji januar. Dodatna tekmovanja, kot je Liga



V mirovanju je igra videti OK, smejiš pa se, ko vidiš, kako pinbolasta je žoga in kako živčno gibanje.

prvakov, ne umanjkajo, ni pa reprezentanc. Nabor možnosti pri urjenju, taktik, določanja obnašanja posameznikov in usklajevanja moštva je kar zajeten, priprava na tekmo in stopnja vsrkanosti pa občutno večja kot v FMH, vključivši mladince. Kjer si tam zviznil skozi sezono, lahko slednja v CM traja več tednov resničnega življenja.

Škoda potemtakem, da se vtis poslabša po konkretnih tekmah. Te poleg besednega komentarja uporabljajo 2D prikaz z barvnimi okroglinicami, a kot pri CM5 za PC je hitrost bodisi premajhna, bodisi prevelika. Brcanje usnja spomni na



Nastavitev je več kot v FMH, toda kaj, ko te športniki le redko ubogajo. Take umetne pameti nočem.

fliper, še bolj pa nažira glupa umetna pamet. Kot v CM5 se ukazi in taktične domislice ne poznajo dosti, saj se varovanci obnašajo približno enako. Pogoste so debilne situacije pred nasprotnim golom, lomi ga defenzivna linija. Tako ali tako je CM2006 praktično enaka igra kot lanski CM za PSP, le z dopolnjenimi podatki o igralcih, ki jih lahko itak dolpotegnete. V špilavnem smislu so popravili bore malo, niti se niso potrudili z grozno glasbo.

FMH ima solidne tekme z vernim vzdušjem in rezultati, a je neprijetno okleščen, CM2006 pa nudi trenersko in poslovno globino, vendar na račun pametnih, strateško zadovoljujočih srečanj. Čakamo. **60** ***Sneti***

Eidos **PSP**

BIG BRAIN ACADEMY

Drugi v seriji deesovih sinapse podmazovalnih naslovov je namenjen zlasti (a ne izključno) mlajšim, zato za merjenje možganske kondicije ne uporablja let, marveč težo. Do primerne kile in pol skuša vsebino lobanje zrediti petnajst vaj iz prepoznavanja oblik, logičnega sklepanja, spomina, prostorske predstavljivosti ter algebranja. Samotar ima na voljo drgnjenje posameznih nalog za medalje, dočim se more do osem ljudi tekmovalno naslajati z enim modulom. To je to. Nobenih dodatnih odklenljivih vaj ali obstranskih bonbončkov v slogu Brain Trainingovih sudokujev ni, tako da že v manj kot uri izkusimo vse, kar ima špil ponuditi. So pa izzivčki fini in ker prave odgovore izbiramo s tapkanjem po dotikabilnežu ali kdaj kvečjemu potegnemo kako črto, živčni zlomi ob upornem mikrofonu ter nezaznavanju naših krac odpadejo. Gre za napenjanje oči ob ponorelo vrtečih se sencah, izbiranje vrednejšega od dveh kupov kovancev in najtežje od na vago naloženih reči, pomnjenje zaporedja, dopolnjevanje različno obrnjenih risb … Trem težavnostnim stopnjam navkljub vaje niso pretirano zahtevne in poldrugega kilograma z nekaj muje ni problem doseči, vendar bo za prestižna platinasta odličja treba vložiti nekaj drkaških seansic.

Akademija je s hecnimi sličicami živalic in glede na resnejši Training bolj pisana in živahnejša, namesto hahljajoče se čefare profesorja Kavašime pa nam pamet soli in tehta okrast, uočaljen doktorski flek. Število kolajn pri posamičnih tipih nalog se prikaže grafično v obliki površine petkotnika, ni pa koledarskega načina s spodbujanjem vsakodnevnega treninga.



Nevrončki začnejo kmalu brneti v nalogicam prilagojenem ritmu.

Da bi bil špil res vreden nakupa, bi morali ceno s 30 evrov spustiti na kakih 15 do 20, podobno kot v Čezlužju. Boste pa z njim možgančkom vsekakor prepričili, da bi se v poletni lenobni vročini preveč usmradili. **74** ***Navi***

Nintendo **DS**

LUMINES MOBILE

Ob izidu PSPja je največ pohval prejela inovativna arkadna miselnica Lumines (J146, 93) in slabo leto kasneje si lahko Lučke omislite tudi za mobitel. Gre za miselno igro, podobno Tetrisu, kjer zlagamo padajoče štirikotne bloke. Ti so sestavljeni iz štirih manjših kvadratkov iz ene od dveh barv. Ko se čez enega ali več kvadratkov iz iste barve zapelje črta, ki v rednih presledkih češe igralno polje, sestavljeno izgine. Preprosto, toda za mojstrovanje je potrebnega dosti treninga.



Obrnite mobitel postrani in že imate PSP! Ko bi le bilo tako lahko …

Srž Lumines na PSPju je bil način challenge, kjer si lahko igral do onemoglosti, le da so se po določenem številu zbrisanih kvadratkov zamenjali glasba, oblika in barva kvadratkov ter ozadje. Ta modus pozna tudi telefon, vendar je v ospredju novi način arcade, ki ga tvori osem stopenj in štirje šefi. Na vsaki stopnji moramo zbrisati določeno število kvadratkov, pri šefih pa gre za boj proti računalniku. V arcade so razvijalci uvedli tretjo barvo, bombe, ki zbrišejo celoten stolpec ali/in vrstico, ter poseben kvadratek, ki umre več vrstic naenkrat. Na seznamu variant se challenge, arcade in versus pridružijo še single skin (neskončno igranja na eni podlagi), time attack, puzzle (ustvarjanje določenih likov) ter shuffle (naključno menjavanje ozadij), tako da je nabor res obsežen. Tudi pri glasbi se mobidična inačica dobro odreže. Seveda se izvedba ne more primerjati s PSPjevo, ampak za javansko igro je odlična. Lumines Mobile za majhen denar ponuja ogromno možnosti in prav toliko igralnega časa. To arkadno logičnico bi moral spoznati vsak telefon. **90** ***Jurec***

Gameloft **java**

Ape Escape 3



Medtem ko je PSP ugledal reinkarnacijo prvega Lova na afne, Ape Escape P, opice na njegovem sobnem bratu preganjamo že v tretje. Tokrat so se vrgle v filmsko branžo in se folk lotile poneumljati s hipnotičnim teve programom. Recept je drugače enak kot prej: z animejskim fantalinom ali punčaro divjamo po premeteno razgibanih stopnjah, vihteč znano predmetovje v slogu lovilnih mrež, propelerjev, sabljic in frač. Nadzor je vsled številnih pripomočkov in drugačnega ravnanja s kamero malce neobičajen za ploščado, a se da nanj hitro navaditi. Le ko smo posajeni v kakega robota ali vozilo, je gobanjenje premalo intuitivno. Noviteta v trojki je spreminjanje snovne pojavnosti junačka v slaboritneža s posebnimi močmi. Tekom igre zlagoma dobivamo nove preobleke in postanemo noro naokrog streljajoči kavboj, bliskovito hitra in hoje po vrveh sposobna nindža, krotilec plešočega duha, kung fu bojevnik, oklepljen vitez ... Trajanje je omejeno in ga podajšujemo s pobiranjem zelenih kapsul. Preobleke so, tako kot predmeti, zasnovane izjemno bistro in sčasoma moramo navleči prav vsako. Z njimi se prebijamo skozi namensko zafrknjene dele stopenj, mlatimo sicer nezahtevne, a zabavne šefe in krotimo pobaznelo opičnjad, ki jo je brez par vzgojnih okrog kepe izredno težko zbasati v mrežo. Po sedemindvajseterici stopenj razgraja kar štiristo afen in v kakih ducat urah ujagamo približno polovico, druge ostanejo za kasneje. Izpuščene opice pa niso edina motivacija za ponovno igranje, kajti na voljo so cele gomile s pobranimi kovanci nabavljive robe. Poleg klasičnih potrebščin v stilu energijskih piškotov, dodatnih življenj in polnilnikov morfološke moči lahko gremo v šoping za mini igrami, različnimi variacijami onegajev, pesmicami, štorijami in kupom ostale krame ali pa zavijemo v kino ter si ogledamo med haranjem posnete filmčke z opicami. Kompletistična doživetost je s tem zagotovljena, a tudi zbirateljsko manj usekani se bodo s tem špilom, ki znano zasnovo kar fino ponuca in nadgradi, prvovrstno zabavali.



V primeru nespretnosti nam morejo primatki mrežo izpuliti iz rok. Ako nas vanjo ujamejo, je špasa konec.



Alarmantno utripajoča rdeča lampa nad vražičkovo bučo pomeni seanso ponorelega letanja naokrog. Bo pa zato krik zmage ob urajmanju toliko slastnejši.

80 — *Navi, mala opica in njenih 399 bratičev ter sestričev.*
playstation 2 | Sony

Urban Chaos

Ne vem, kaj je bolj žalostno: to, da bo Urban Chaos: Riot Response prodajno pogrnil zato, ker so za njega oglaševanje zapravili jurja evrov, ali neizkoriščen potencial, ki te pahne v melanholijo s prepričanjem, da bi bil lahko pričujoči špil najboljša prvoosebna streljačina na PS2. Razlogov, zakaj dotične odlike ne bo prejel, je sicer še več. Če ga ocenjuješ strogo po halflifovskih standardih, mu manjka razsežnosti. Fabula je okvirna in pripoveduje o posebni enoti, ki boj krvavi bije proti pulični tolpi. Slično omejena je prostorska obsežnost mestnih nivojev, ki so za nameček skrajno premočrtni. Prezentacija je s tehnične plati drugače odlična, z zaslonom, ki se šibi (dobesedno, število sličic večkrat zdrkne pod mejo dobrega okusa) pod kupom svetlobnih in delčnih efektov, dasiravno nekatere stopnje temu navkljub izpadejo artistično in, kar se surovega dizajna tiče, rahlo nenavdihnjene. Je pa res, da igri to težko zares zameriš, saj bit igralnosti temelji edino na strelski akciji – dosti bolj, kot si tega vajen iz klasičnih pucačin. Naslov od tebe pričakuje, da se boš skozi enajst urbanih okolij sprehodil ne enkrat, ne dvakrat, pač pa n-krat. Le tako lahko namreč osvojiš večino medalj, ki so na voljo za podvige tipa natačno streljanje, onesposobitev določenega števila sovragov z rabo neletalne električne šok-pištole ter končanje stopnje brez enega samega pogina. Vendar ti bonusi niso le bonusi, kajti z množenjem medaljonov odklepaš nova orožja in nadgradnje, ki ti – zanimiva zanka – v povratek omogočijo doseganje tanarbolj zajebanih kovinskih ploščkov. Igranje se tako že po nekaj urah sprevrže v ciklično preigravanje zdaj enih, zdaj drugih stopenj. Pritožuješ se spočetka ne, saj so osnove – poškodbeni model, natančnost kontrol, nadmočna fizika po Havoku (da, na PS2, kdo bi si mislil) – inkarnacija solidnosti. Špil pa te obenem luštno preseneti z nekaterimi lepo izpeljanimi prijemi, kot je raba policijskega ščita. Toda zabavnost začnejo čez čas kaziti prav taisti elementi ponavljanja enih in istih stopenj, dočim igri na dolgi rok največ škode prizadanejo enonevronski nepridipravi, ki jim je zdrav kriminalni um neznanka in ki so si pretirano podobni.

Urban Chaos se tako zasidra v laguni zamujenih priložnosti, saj ji ne uspe do konca izkoristiti modela starošolske igralnosti, čeravno je v splošnem dokaj izpiljena. Glede na to, da PS2 oblizovanja prstov vrednih izočesnih streljačin nima baš veliko, ga boste nemara izvolili poskusiti.



Kanalje te bodisi obstreljujejo z varne razdalje, bodisi brezglavo rinejo proti tebi.



Ščit je skopiran iz Counter-Strika, dasi lahko tu izmenično uporabljaš vsa orožja, ne zgolj pištole.

73 — *Kot mož v modrem začenši, mesarsko rdeč končavši, Case.*
PS2 / xbox | Eidos

Forbidden Siren 2

Resnično povem vam, da čeprav Japonce kot ustvarjalce špilov načeloma čislam v nulo, me včasih ima, da bi jih zbral na grmadi, jih polil s kerozinom ter jih daroval bogu debilnosti. To je namreč nacija, ki je po eni strani sposobna geneze norih, z domišljijo prekipevajočih naslovov, katerih komercializacija bi bila drugod nemogoča – po drugi pa se kot mamilaš brizge oprijema ustaljenih standardov, ki jih je nekoč sama zakoličila. Predmet tega opisa recimo hoče, da na tem mestu kot primer omenim Silent Hill, ki ima s pričujočo tretjeosebno hororščino skupnega nemalo. In videti je, da sta obe seriji obsojeni na pot, ki vodi v igričarski pekel. V vseh pomenih.



Bi lahko s sveto gotovostjo zanikali, če bi vam nekdo rekel, da je to fotka iz Silent Hilla 3?

Prva Prepovedana sirena je bila le delno samosvoja pogruntavščina. V njej si tretjeperspektivno spremljal usode desetih oseb, ki so se v zakotni japonski vasici proti mrtvakom borile za preživetje z nohti, solzami in dobršno mero arzenala. Spočetka nič jasno zgodbo si šival iz ločenih pripetljajev posameznih likov, če so ti možgani tekom igranja kajpak bili sposobni logično procesirati prejete informacije. Paralizirajoče strašnosti naslovu namreč ni šlo oporekati. Težaško vzdušje



Čezmerna temačnost zamaskira precej grafično-tehničnih pomanjkljivosti, saj špil ni ravno Fabio med naslovi za PS2.

je gradil na temačni okolici, nasprotnikih, ki so bili ravno dovolj človeški, da se ti taki niso zdeli, prefinjenem občutku preganjanosti in stilskem oblikovanju Keiičira Tojame, ki je za Konami svoj čas zagrešil prav izvirni Molčeči hrib. A ravno kot pri slednjem umotvoru je tudi tu dobršen del grozljivega čara sčasoma skazil zastarel, slabo delujoč sistem igranja, ki ga Tojama in banda vse od pojava prve igralne postaje niso uspeli dovolj prečistiti, da bi človek ob njem ne fasal gnojnih bul.

Dvojka je vsebinsko nadgrajena enica, vendar ne odpravi njenih napak. Kamera ti še vedno sledi nekoliko preblizu hrbta, zaradi česar se prerada zatakne ob gradnike okolice. Raziskovanje prostorov in pobiranje predmetov s centriranjem pogleda nanje ter pritiskanjem iksa je enako neintuitivno kot poprej. Bojevanje mano a mano je osnovno, dočim ti je prava natančnost pri nažiganju omogočena edinole, ko ostrostreljaš. Moti ne najbolj spretna sestava krajev in notranjih prostorov poslopij otoka Jamajima, kjer bi bil brez karte (na srečo je tvoj trenutni položaj tokrat označen na njej – uau, kak napredek!) izgubljen, dočim ne navduši niti surova pustolovska plat te grozljivke. Uganke se v splošnem podrejajo iskanju ključev in predmetov ter iskanju kombinacij, med njimi pa je le nekaj zanimivih.

Dan tudi v drugo reši najbolj prepoznavna mehanika v Sirenah, kraja vida oziroma sight jacking. Ta dopušča pogled na prizorišče skozi okularje sovragov, ko jih najdemo z držanjem L2 in pregledom okolice. Pristop predrugači igranje, ki bi se sicer sestojilo iz precej duhamornega lutanja po stopnjah s čezmernim krepavanjem. Nemrtvim se je pač bolje izmikati, pri čemer je sight jacking bistven pomagalnik. Avtorji so si za dotično fineso izmislili par zares svežih in, upam si reči, razveseljivih načinov uporabe. V sobo, zaklenjeno s številčno ključavnico, denimo smukneš tako, da skozi pogled nepridiprava, ki se tam zadržuje, uzreš pravilno kodo. Šu Mikami, eden od likov, je slaboviden, zato ga po ulicah in mimo nevarnosti vodiš tako, da skočiš v možgane njegovega štirinožnega spremljevalca, ki nato deluje kot dinamična kamera. Genialno. Prav tako je navdihnjena fabula, po scenariju katere moramo ugotoviti, zakaj je pred 29 leti ob masivni električni zatemnitvi izginila vsa populacija izole, medtem ko je taista mojstrska roka očitna pri vzdušnih vmesnih sekvencah ter nadspretno zrežiranih bu!-trenutkih, ki ti proti glavi pošljejo liter krvi, proti anusu pa ... No, se razumemo.



Druščina kakega ducata likov, ki jih v časovno krajših segmentih vodimo po prostranstvu otoka, je izredno pisana.

No, vse te vsebinske dobrine ne pomagajo dosti v fris dejstvu, da je Forbidden Siren 2 igra, ne celovečerec. Srž poslanstva e-srhljivk sicer ostaja reden dotok infarktnih trenutkov (in teh tod ne manjka), a piše se leto 2006 in od špila – sploh takega, nad katerim bdi Sony osebno – velja pričakovati več igričarskega, ne le straharskega užitka. In če bo tudi pričujoča hororščina sledila stopinjam Silent Hilla ter z vsakim nadaljevanjem ignorirala zamere iz predhodnikov, se mi boste pri rajanju ob grmadi iz uvoda morali bržkone pridružiti tudi vi.



Svetilka rabi tudi kot eno od orožij, dasiravno so na snop njenih žarkov občutljivi le izbrani tipi sovragov.

64 *Case pripravi tri pare rezervnih gat in priklopi defibrilator.*
playstation 2 — Sony

MotoGP '06



Zdi se, da je novi MotoGP sestavljen iz dveh polovic. Ena huronsko navdušuje, druga pušča slab okus. V čast prvi je '06 definitivno najboljši del serije in ena najhudejših motorščin. To je najočitneje v načinu grand prix, kjer v 19-članski resničnoživljenjski družbi Rossija, Gibernauja, Tamade in kompanije zapelješ po vseh sedemnajstih licenciranih stezah sezone 2005 ter aktualne 2006 (dostopni sta obe, izbereš ju po mili volji in vsebujeta tako prave proge kot moštva, voznike, motocikle, številke in obleke). Glede na trojko so vozni model orenk izboljšali in ga približali resni simulaciji. Hardcore dirkačina špil ni postal, saj udobno pelje po ločnici med simulacijo in arkado. Vendar na redke padce in pičenje kot po tirnicah pozabi. Konjiči so nestabilni in zahtevajo dodobra izpiljen občutek. Še najbolj arkadno je zaviranje, saj nekih blaznih detajlov ni treba upoštevati. Prav tako ni nagibanja v sedlu. A obesi se preveč na plin, ko si nagnjen, pohodi zavoro v nepravem trenutku, bluzi izven steze ali pospešuj z enim kolesom na travi ter drugim na črni strjenki, pa boš frčal po luftu, kolikor si dolg & širok. Enako, če ne boš pazil v gneči, saj se zadnje kolo izmakne, preden rečeš omgžespet. In navsezadnje sta analogna prednja in zadnja zavora ločeni, kar pomeni, da prvo v splošnem uporabljaš za počasnejše približevanje zavojem, drugo pa za hitrejšo vožnjo (powersliding) iz slednjih. Igra se vozi sanjsko, saj je nadzor perfekten, tudi zaradi 360kinega ploščka z natančnima gobicama, ki se zdi kot naročen za take naslove.



Ekstremni način prinaša malo bolj arkadno vedenje motociklov in je dobrodošel po kar zahtevnem mojstrovanju pravih dirkališč.

In verjemi, da natančnost boš potreboval, tako ob spodobni, dinamični umetni pameti kot ob norem, blaznečem občutku hitrosti, kjer se zares počutiš, kot da ga tiščiš tristo na uro. Igra leti kot sneta sekira, ko je še imela normalno število kil, in je v 720p vredna izpusta slehernega mililitra sline. Čudovito zmodelirani motocikli, lepa okolica, zribsan asfalt, motna svetloba izza oblakov, dežne kaplje … Škoda, da je unc-unc muzika zopet apn in kar kliče k zapregi custom soundtracka. Z Judas Priest na čelu, mvahaha. Sinergija brzine, kontrole, nadmočnih, raznolikih prog, ki preizkusijo tako tehnično kot plin-tiščalno znanje, in same narave motorjev, ki dopuščajo dosti manj napak kot avtomobili, te ponese v dirkaške višave. Ter te ne izpusti, dokler ne osvojiš še zadnjega achievementa, ki so vsi po vrsti težavni; ne opraviš še poslednjega izziva; ne ponižaš silicijeve inteligence na legend, kar zahteva l33t sk1llz; ne osvojiš zajetnega arkadnega načina extreme na finih izmišljenih progah, kjer je vozni model bolj odpustljiv in prdalice gibčnejše; ne pwnaš samega sebe v obsesivnem izboljševanju rekordov; in se ne izkažeš na Livu. Dirke šestnajstih ljudekov, ki kljub gledalcem že na osnovnem ADSLu tečejo brez zatikov, so droga, ki se ji ne moreš odpovedati.



Prerivanje je pri nižjih hitrostih priporočljivo, pri višjih pa nikakor ne, saj odletiš, kako hitro ti kdo poboža zadnje kolo.

A kaj, ko se v idilo vtaknejo zoprnosti. V brk vsej izpiljenosti se zobato nasmiha dejstvo, da je v primerjavi z MGP3 na voljo le ena nova proga, in še ta v modusu extreme, ki je bil prej takisto prisoten. Reciklaža je tu vseeno prevelika, zlasti glede extrema in njegovih fantazijskih stez, med katerimi bi moralo biti več svežih. Meniji so enaki, tako kot sistem počasnega vlaganja točk, ki jih paberkuješ skozi uspehe. Spreminjanje nastavitev motorja je temeljno (sorta gum, prestavna razmerja, blažilniki), razlike med dvokolesniki minimalne, nadgrajevanja njih v grand prixu ni, v načinu extreme ostaja nevznemirljivo. In zdaj je ves skrajni arkadni način skrit tako, da moraš zanj zaključiti vsaj eno GP-sezono. Misliš si tudi, da bi končno lahko vdelali naprednosti, kot je obraba gum in kaka poškodbica, magari voznika, ki se po padcu zvija po asfaltu od bolečin. Nakar te zdrmajo grafične anomalije. Pri dežju, ki le malo vpliva na vožnjo, so tla prekrita s šipasto fleho, ob kateri se ti zdi, da pelješ po ledu, in izpod gum ni prša vode. Proge so, ob vsej natančnosti in lepoti, puste. Najbolj pa so tečna padanja števila sličic na sekundo ter trganje slike. Oboje ne vpliva na igranje, saj anomalij ne moreš obtožiti za to, da si slabo zvozil šikano, in jih ni veliko. A postavi se vprašanje, če za HD-ceno 60 evrov v HD-dobi nimamo pravice pričakovati HD-izpiljenosti?



Pogled iz sedla bi lahko še dodelali oziroma mu dodali takega izza čelade, po možnosti z umazanijo na steklu v slogu MotoGP 4.



Brezšivna implementacija Xboxa Live pomeni, da lahko iz vseh temeljnih menijev skočiš v hitro nalinijsko dirko in potem nazaj v samotarstvo.

Središčnica med pozitivnim in negativnim delom pravi, da gre za čudovito igro, ki se zaradi kratkega razvojnega cikla desetih mesecev preveč šlepa na predhodnico in je premalo izpiljena, da bi bila klasika. Je pa moja izkušnja, da po urah in urah nabijanja pomanjkljivosti vse bolj bledijo, dočim se prednosti (UP, krasne steze, vozni model, zabavnost, kup vsebine …) vse bolj prebijajo v ospredje. Dobra plat torej prevaga. Škoda le, da jo kvari slaba.

81 *Sneti izvede test pomežika – in se spremeni v naograjni okras.*

xbox 360 | THQ

GTA: Liberty City Stories

Liberty City Stories so najprej izšle za PSP (J149, 79) in impresionirale ne toliko kot igra kot tehnološki dosežek. Zmožnost igranja pravega trirazsežnega Grand Theft Auta na prenosni drkalici je namreč odtehtala marsikako zamero. Čeprav je bil špil vsebinsko in igralno inferioren tako Vice Cityju ter San Andreasu kot izvirnemu GTA3, iz katerega je kot odvrtek nastal, si pač mogel čefurjevati na poti. Kul. Takisto je bil prisoten soliden multiplayer. In zdaj, na playstationu 2? Tjah: LCS izgubi zaslombo dejstva, da je napravljen za ročni sistem, povrhu pa je ob nepuščavniškost. Celo ob morebitno na razdeljenem zaslonu, ki bi jo Rockstar ob trudu lahko vdelal, ampak je ni.



● Stari in staromodni osnovi so dodani motocikli. Vredno orgazmiranja?

Že v štartu je mrzel tuš podoba. Če smo se na playstationu portable čudili, kako jim je ratalo v dlan stisniti tako metropolo v tridimenzionalni grafiki, je PS2 druga beštija. To je dom Svetega Andreja ter Mesta grehov in Liberty City, fantazijski New York, se v primerjavi z njima čuti majhen. Zlasti pa grd, saj je igra malodane direktna predelava. Obzorje je bolj oddaljeno, vremenski učinki za trohico lepši, ulice bolj nastlane z ljudmi. Toda če videz vzamemo absolutno, ne primerjalno, špil z meglenimi teksturami, enolično, temačno barvno paleto ter kvadratnimi objekti utruja oči. Tak povratek v preteklost ni fajn, posebej ker je dosti folka že igralo VC & SA in se bo v LCS počutilo, kot če bi obogatelo in se preselilo v dvorec, nakar bi obubožalo ter se spet znašlo v razpadli stari sosesk. Kjer bi moralo ves dan poslušati manjše število radijskih postaj, ki, čeprav so v redu, ne premorejo čara ancientnih, in manj dialogov, odčvekanih orenk slabše kot v zvezdniških nadaljevanjih.

Sledeči žrtvi sekljanja za PSP in nastajanja v ne najbolj izkušenem studiu Rockstar Leeds sta štorija in nje predstavitev. Poleg vožnje motociklov sta fabula in nje podajanje največji razliki v primerjavi z GTA3. Nemi čifo je zgodovina in žaromet je na oglasičenem slaboritnežu Toniju Ciprianiju, v trojki lastniku restavracije, za katerega si naredil par misij. Silak začne pri dnu kriminalne lestvine in se trudi postati desna roka dona Salvatoreja Leoneja ... ali še kaj več? Nemara intrigantno. Vendar te zanj in za ostale like kmalu zaboli presredek, saj je zgodba patetična, osebe dolgočasne, dogodki predvidljivi, sekvence slabo režirane, dialogi leseni. Ume biti humorna, a pripoved v Liberty City Stories je razočaranje.



● Nič ne rečem, rešetanje zmerom dogaja in Liberty City Stories se kot celota ne igrajo napačno. Toda mlatenje po shiranem konju je že hudo očitno in Rockstar venomer pač ne more vleči enih in istih niti.





● Badass videz in orožje iz vojaških zabojnikov sta predpogoja za uspešno mafijozarsko kariero. Na pomoč, Superman!

● Vrstica nad oceno je docela resnična, kajti v pripravi je že Vice City Stories. Najprej za PSP, potem ziher še za PS2. Tisti, ki misli, da ne bo San Andreas Stories, je R.

Je poudarek potemtakem na igralnosti? Afrika paprika. Pristop je identičen ostalim Velikim tatvinam avta in mi ga ni treba razlagati. Streljamo, krademo, vozimo, gazimo, mečemo v luft, bežimo, streljamo ... Klasika od klasike, s tipičnimi sijajnostmi in neumnostmi vred. V primerjavi s PSPjem je vse skupaj lažje, saj z desno gobico sučemo kamero, ki je na drezalici norela, dočim večji zaslon pripomore k preglednosti. No, kamna spotike sta prežvečenost, saj misije ne vsebujejo nič takega, česar nismo v GTAjih počeli ogromnokrat, in skakanje zahtevnosti, ki je skoraj tako divje kot v San Andreasu. Srečoma so odprave razgibane, kratke in temeljne – odnesi to, suni ono, ubij sitneže, podurhaj jo policajem. Opraviš in je konec. Na ta način ob manku nadzornih točk ni toliko butanja z glavo ob zid kot v SA in hkrati si vsled lažjega nadzora manj živčen kot na PSPju. A težavnostna krivulja ostaja zblojena in dasi je postala zaščitni znak serije, to ne pomeni, da je treba biti nad njo navdušen.

Izdajatelj veliko stavi na dejstvo, da je Liberty City Stories za PS2 naprodaj za pol manj cekina kot običajni špili. Uvidevno, posebej ob dejstvu, da določeno vrednost za zaljubljence v GTA, ki ste itak privzeto oboroženi z nadčloveško potrpežljivostjo, zadeva ima. Fine misije niso redke in igranja je ob obilju stranskih opravkov, ki jih je v primerjavi z nekako petnajsturnim glavnim kvestom še enkrat toliko, dosti. Postransko ste taksist, bolničar, smetar in raznašalec pic, tekmujete z modelčki, se preoblečete v angela maščevalca, zbirate jeklene konjiče, iščete skrite pakete, se lotevate rampagev ... Navdihovanje pri SA in VC je očitno, čeprav seveda ni modernega kupovanja nepremičnin, sprehajanja po hišah, moštvenosti ter bildanja sposobnosti, in ko igra deluje, je dokaj luštna. A celokupno vzeto so Zgodbe iz Mesta svobode za PS2 nategič, ki bi moral ostati na ročni žokalici, kjer so njegove pomanjkljivosti manj očitne. In daleč bolj odpustljive.

65 | *Sneti si že reže vrat ob pomisli na konverzijo Vice City Stories.* | playstation 2 | Take2

Novi čipki

Glavni procesorski manufakturi sta čas kislih kumaric izbrali za splavitev nove generacije srčik. Luni prešteva zobe mladim žrebcem.

Predstavitve docela novih procesorskih generacij so vedno nekaj posebnega. Po letih čakanja in slinavega poslušanja o futurističnih tehnoloških dobrotah v ročice končno dobimo dragocene koščke še toplega silicija. Ploščice so na prvi pogled nevpadljive, a v njih se skrivajo tisoči ur garanja inženirskih genijev. In njihova naloga ni zgolj hitrejše izvajanje špilov in programja, temveč omogočanje nemogočega, poganjanje naše lakote po napredku. Pravi mali praznik, torej – ki je tokrat še tolikanj večji, saj sta zanj zaslužna oba največja razvojna tima. AMD je po dolgotrajnem prelaganju athlončke le obdaril s pomnilniškim krmilnikom vrste DDR2, pridodal še nekaj bonbončkov in vsem skupaj postavil na novo podnožje AM2. Dasi črno-zelenim sploh ne gre slabo, je bila poteza težko pričakovana. Obdobje rama DDR se namreč nepreklicno izteka in DDR2 je dozorel v tehnologijo, ki je hitrejša ter hkrati cenejša. Intel je po drugi strani upokojil nesrečne štirice in na njihovo mesto poveznil povsem nova tiktakala core 2. Ta so popolno nasprotje pentiumov: so učinkovita, hladna in porabijo manj energije. Podjetje upa, da se bo nekaj tega nasprotja preneslo na poslovne rezultate, ki so že nekaj časa precej depresivni. Velikan sicer nikoli ni zašel v rdeče številke, toda AMD jim vztrajno spodjeda tržni delež, dočim je sloves med uporabniki alarmantno nizek.

Proizvajalca torej gojita visoka pričakovanja in od pravkar prispelih čipkov je odvisno veliko. Se bo AMD dokončno prebil iz sence modrega velikana in globalno nastopil kot enakopraven tekmec? Bo Intelu uspelo povrniti si veličino, ki so jo zapravili s pentiumi 4 netburst, in znova postati de facto izbira zanesenjakov? Odgovor boste v končni fazi s svojimi denarnicami podali uporabniki, tukaj pa je naše mnenje.



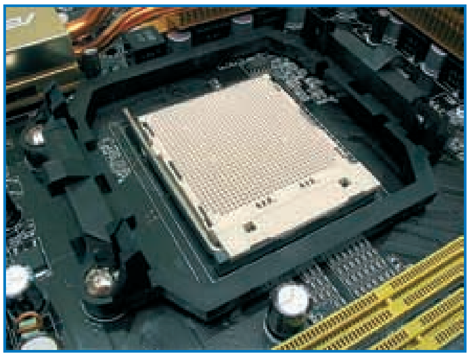
Athloni s podnožjem AM2 so videti sumljivo podobno bratcem za socket 939. Tudi pod pokrovom baš ne mrgoli razlik.

AMDjeva evolucija ...

Prav neverjetno je, kaj so AMDjevi inženirji uspeli iztisniti iz originalnega athlonovega jedra K7. Procesor so v sedmih letih razvoja neštetokrat izboljšali, spremenili so proizvodni proces, zvišali frekvenco ter dodali uporabnosti, kot sta 64-bitni ukazni set in integrirani pomnilniški krmilnik. A pod vso to šminko se skrivajo izvršilne enote, preklemano podobne tistim, ki so mlele ukaze v prvogeneracijskih 500-megaherčnih athlonih. Nekako tako torej, kot če Intel nikoli ne bi predstavil pentiuma 4 in sedaj core 2, temveč bi vseskozi nadgrajeval dobro staro trojko. Toda AMDjeva strategija se je obrestovala in očitno je ne nameravajo spreminjati. Zamenjavi podnožja navkljub so namreč novi athloni in semproni skorajda povsem identični predhodnikom.

Prenovljeni pomnilniški krmilnik je v bistvu edina večja sprememba. Zadeva sedaj podpira module DDR2 hitrosti do 667 za navadne athlone 64 in 800 MHz za dvojedrnike, kar bo nedvomno odvalilo kamen s srca marsikateremu tajvanskemu tovarnarju. Klasični DDR je namreč že zdavnaj presegel svoj zenit in proizvajajo ga le še zaradi AMDjevega vztrajanja. Zdaj, ko oba proizvajalca družno podpirata DDR2, bomo priča hitrejšemu razvoju ramnikov in nadaljnjemu padanju cen. No, bolj vprašljiv je neposreden prirastek zmogljivosti. DDR2 na papirju sicer popolnoma potolče DDR – po uradnih specifikacijah prvi v dvokanalnem načinu dosega prepustnost 12,8 GB/s, drugi pa kar polovico manj. A v praksi imajo velik pomen zakasnitve. Medtem ko kakovostni moduli DDR drvijo z latencami 2-2-2-5, DDR2 za udobno delovanje pri visokih hitrostih načeloma potrebuje 5-5-5-15. Pomembno je tudi dejstvo, da so jedro K8, ki poganja nove in stare AMDjeve proce, že od začetka snovali z mislijo na pasovno širino DDR-400. Glede na to, da pogon ni doživel večjih sprememb, je torej vprašljivo, koliko lahko izkoristi dodatno prepustnost.

Da vse ni v najlepšem redu, kaže že frekvenca rama. Ta se pri amdjih določa z delilniki osnovnega procesorjevega takta. Doslej ni bilo težav, saj so athlončki brzeli pri večkratnikih števila 2 (oziroma 200, kolikor je dejanska hitrost DDR-400) ter uporabljali celoštevilske delilnike. V primeru 2,8-gigaherčnega FX-57 recimo štirinajst, saj je 200 x 14 enako 2800. Ram je tako vedno deloval pri svoji predpisani hitrosti. Z DDR2 pa se stanje zakomplicira, kajti moduli nastopajo v različnih okusih: DDR2-667 deluje pri realnih 333 MHz in DDR2-800 pri 400 meganihajih. Proci so po drugi strani ostali pri svojih starih frekvencah in povrhu ne premorejo novih delilnikov. V nekaterih primerih to ne predstavlja težav, recimo ko kraljevski FX-62 pri 2,8 GHz gonite z moduli DDR2-800. Srček pač izbere delilnik 7 in to je to. A kaj se pripeti, ko z



AMD je podnožje spremenil ravno toliko, da vanj ne morete natlačiti starih procov in obstoječih hladnjakov. Usluga pa taka.

enakim ramom sparite 2,6-gigautripni proc? Ker dotični nima dostopa do potrebnega delilnika 6,5 in ker bi uporaba šestice pomenila presežek uradnih JEDECovih specifikacij, je na sceni ponovno 7. Pomnilnik takrat deluje le še s 743 MHz! Povrhu je selekcija razmerij popolnoma samodejna in je ni moč spremeniti v BIOSu matične plošče, tako da v določenih primerih enostavno ni moč izkoristiti celotnega potenciala rama. Precej prekokurčna rešitev, ni kaj.

Kar se tiče ostalih lastnosti novih procov, so te skorajda identične predhodnikom. Vsa družina je še vedno

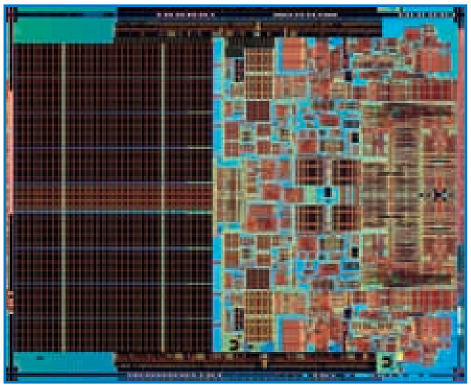
zgrajena v 90-nanometrski tehnologiji in prehod na sodobnejšo 65-nanometrsko proizvodnjo se ima zgoditi šele koncem leta. Intel je na tem področju v veliki prednosti, kajti drobnejši proces ne prinaša le manjšega segrevanja in višjih taktov, temveč močno znižanje stroškov. V morebitni cenovni vojni je torej AMD privzeto v slabšem položaju. A črno-modri čarovniki so kljub temu uspeli sčarati proizvodne optimizacije, ki se kažejo v manjši porabi novih tiktakal. Po uradnih specifikacijah dvojedrni X2 namesto 110 W porabijo maksimalnih 89 W in navadni athloni le še 62. Edina izjema je prestižni FX-62, ki se bohoti s 125 vati. Toda za kraljevske proce pač ne veljajo ista pravila kot za plebejske primerke, ne? Pojavila se je celo posebna serija žrebičkov EE ali Energy Efficient, ki te karakteristike še dodatno izboljšajo. Dvojedrniki EE recimo nucajo do 65 W in athloni 64 ter sempronì zgolj 35. Ker dotične srčike stanejo kakih petdeset zelencev več od navadnih, je moč sklepati, da gre za posebno kakovostne proizvodne primerke in ne za samosvojo serijo.

Omembe vredna novost je takisto virtualizacijska tehnologija pacifica. Po funkcionalnosti je sicer sorodna Intelovemu vanderpoolu, toda pristopa menda nista združljiva. Če kdaj dejansko ugledamo programe, ki virtualizacijo izkoriščajo za kaj pametnega, se nam verjetno obeta vojna standardov. A ker bo zadeva najbrž ostala v domeni strežnikov ter gikov, ki naenkrat gonijo sedemnajst operacijskih sistemov, so pomisleki bolj filozofske narave.

In nenazadnje je tu samo podnožje AM2. Posteljica je še vedno klasične luknjičaste oblike in premore 940 namesto sedanjih 939 povezav. Fizično se torej ni kaj dosti predrugačila in je bolj kot ne orodje za zmanjševanje zmede ob izidu palete novih procesorskih modelov. Še največja novost je plastično ogrodje za pritrditev ventilatorja, ki ni združljivo z obstoječimi hladilniki. Namesto treh zobcev na vsaki strani uporablja po enega debelega, povrhu pa se matične plošče drži s štirimi vijaki. Kratko ste torej potegnili tudi lastniki vodnohladilnih sistemov. Za AM2 je ta hip na voljo štirinajst procesorjev oziroma okrogla dva ducata, če štejemo modele EE. Razpon je celovit, saj vključuje vse od sempronov (ti so pridobili dvokanalni pomnilniški krmilnik in končno uporabljajo enako platformo kot dražji bratci!) do dvojedrnikov in efiksa. A zares nova sta le dva primerka: athlon 64 X2 5000+ in athlon 64 FX-62. Prvi je 2,6-gigaherčen in premore dvakrat po pol mega drugonivojskega predpomnilnika, medtem ko efiks brzi pri 2,8 GHz in se hvali s polnih 2 MB predshrambe.

... ter Intelova revolucija

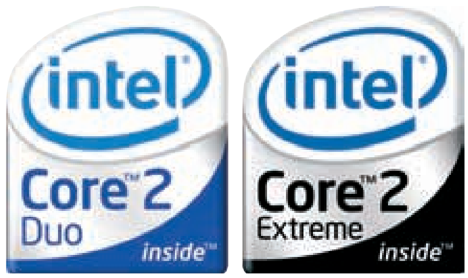
Kjer je AMD prehod izpeljal skorajda prisilno in v nekaterih pogledih površno, je Intelova nova generacija procesorjev druga pesem. Arhitektura core 2 ni izpeljanka obstoječe srčike, temveč so jo zasnovali z ničle. Zanjo so zaslužni Intelovi izraelski strokovnjaki in čeravno core 2 na papirju nekoliko spominja na pentium M, se pod pokrovom skriva toliko novosti, da bi bila direktna primerjava nepoštena. Za začetek se je veliki modri končno odpovedal poveličevanju frekvence, ki je že zdavnaj nehala biti merilo za dejansko zmogljivost procesorja. Core 2 uporabljajo 14-stopenjski računski cevovod in zato ne dosegajo tolikšnih taktov kot pentiumi, vendar so neprimerno učinkovitejši. Po nekaterih ocenah v enem urinem taktu opravijo skoraj 70 odstotkov več dela kot pentium D! Za to je zaslužna peterica tipično intelovsko nedomišljijsko poimenovanih tehnologij: wide dynamic execution, intelligent power capability, advanced smart cache, smart memory access in advanced digital media boost.



Core 2 je brez pretiravanja najboljše procesorsko orodje pod soncem. Intel je dokazal, da s starimi fanti ni šale. Posebej če so iz Izraela.

Prva označuje izvršilne enote, ki so po novem zmožne hkrati mleti štiri ukaze. To je 33-odstotni pospešek napram vsem ostalim namiznim procesorjem, ki zmorejo naenkrat obdelovati zgolj tri. A corovi pogoni niso le hitrejši, marveč tudi bolj pametni. Enota za predvidevanje vejenj je postala učinkovitejša, zajetnejši ukazni medpomnilnik omogoča večjo prilagodljivost, povrhu pa core 2 vsebuje zadevščino, ki ji Intel pravi micro- in macro-ops fusion. Jedro je sposobno prepoznavati zaporedja podobnih ukazov in jih v nekaterih primerih združevati tako, da se jih v enem urinem ciklu izvrši več. To se v tipičnem programu navedoma zgodi enkrat na vsakih deset računskih operacij in core 2 na ta račun pridobi malodane zastonjski pospešek ter hkrati zmanjša porabo energije. Z mantro učinkovitosti se sklada tudi advanced digital media boost, za katerim se skrivajo trije pogoni za računanje multimedijskih operacij SSE / SSE2 / SSE3. Obstoječe srčike, vključno z athloni, so zmožne prebaviti le 64-bitne večpredstavnostne ukaze in večje 128-bitne pakete razbijejo na dva dela. Core 2 teh omejitev ne pozna, zaradi česar je pri delu z 128-bitnimi multimedijskimi vsebinami privzeto dvakrat hitrejši od vse konkurence!

Hkrati so močno prevetrili pred- in pomnilniški sistem. Advanced smart cache označuje deljeni drugonivojski predpomnilnik (pentiumi D uporabljajo ločenega za vsako jedro posebej), ki ga je na procesorjih core 2 duo za celih štiri mega! Upravljanje s to zajetno zaplato tranzistorjev je dinamično in dokaj pametno. Ko srčika izvaja program, optimiziran za enojedrnike, je aktivni sredici prepuščena vsa shramba, medtem ko se v večnitnih scenarijih jedrci borita za prostor. Intel trdi, da je preizkusil več profilov deljenja in da je tisti, v kateri enoti aktivno tekmujeta, daleč najučinkovitejši. Smart memory access je po drugi strani skupek prijemov, ki skuša skriti rak rano core 2, oddaljeni pomnilniški krmilnik. Dostopanje do rama prek čipseta je zaradi zakasnitev neprimerno manj učinkovito od vdelanega kontrolerja, zato so pri Intelu naredili vse, da bi bil procesor pomnilniško kar najbolj neodvisen. Prvi korak je štirimegabajtni predpomnilnik, svoje pa naredi smart memory access oziroma pametno predvidevanje in prednalaganje podatkov iz rama. Če gre vse po načrtu, procesor iskane kose vedno najde v svojem predpomnilniku in se mu ni treba zanašati na počasno zunanje vodilo.



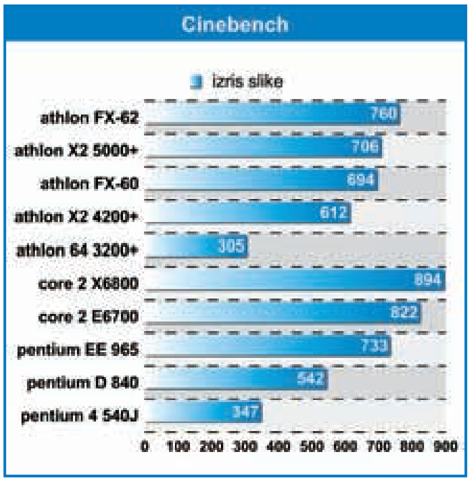
Intel je s core 2 spremenil zunanjo podobo in upokojil ime pentium. Kdo ve, če se bo novo poimenovanje prijelo enako dobro.

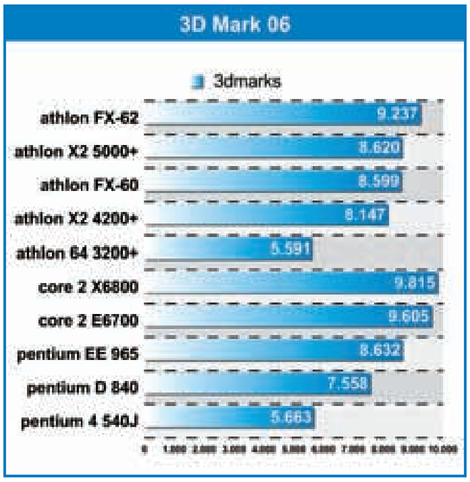
Intelligent power capability omogoča srčiki, da poganja le tiste dele vezja, ki jih dejansko potrebuje za zadane naloge. Preostanek je v spečem stanju in porablja zanemarljive količine energije. Enako je s sistemskimi vodili, ki so praviloma fiksne velikosti. V core 2 so pipice sestavljene iz več manjših, tako da se aktivira le pasovna širina, zares potrebna za prenos podatkovnega koščka. Nadalje je tu kopica DTSjev, Digital Thermal Sensorjev, ki so razpostavljeni po kritičnih točkah sredice in podrobno nadzirajo temperature. DTSji so povezani z ventilatorjem hladilnika in ga po potrebi upočasnjujejo ter pohitrujejo. Sistem bo med mirovanjem zato skoraj neslišen, pod polno obremenitvijo pa glasnejši. Nadzor nad številom vrtljajev sicer ni nič novega, vendar je na procesorjih core 2 precej podrobnejši in učinkovitejši. V isti koš spada še nekaj, kar uradno ni del pametne energijske zmožnosti: 65-nanometrski proizvodni proces. Vsi cori 2 so izdelani v tej drobni tehnologiji in so zato sami po sebi varčnejši. Intel uradnih podatkov o porabi še ni sprostil, a očitno je, da so prišleki mnogo hladnejši od pentiumov. Isti hladilnik, ki 3,6-gigaherčnega prescotta med obremenitvijo s težavo drži pod 75 stopinj Celzija, core 2 extreme X6800 hladi na prijetnih 53 stopinj!

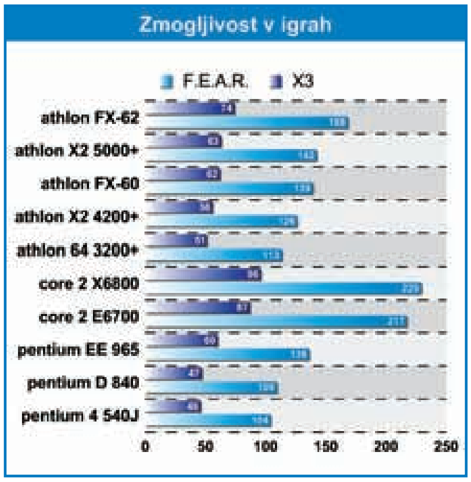
Kot najbrž veste, so iz arhitekture core 2 izšle tri procesorske družine. Namizni je nekoč bilo ime conroe, sedaj pa je znana kot core 2 duo. Uporablja podnožje LGA 775 in naj bi bila združljiva z obstoječim čipovjem 975X ter pravkar izdanim 965. Praksa je nekoliko drugačna, kajti vse plate



Ker je 975X nekoliko predrag za uporabo na cenejših platah, so predstavili družino 965. Je kot nekdaj clio – ima vse, kar imajo veliki. Itak pa bo Nvidia kmalu izpljunila nforce 590 intel edition.







z 975X niso sposobne poganjati novincev. Celo Intelova D975XBX je kvalifikacije opravila šele z revizijo 304. Na prenosniškem področju bo core 2 znan kot merom. Uradnega naziva še ni, kajti merom bomo dobili šele v prihajajočih mesecih. Centrino z obstoječimi tiktakali core duo je zelo uspešen in Intel nima razlogov za predčasno zamenjavo. Strežniška scena je po drugi strani že ugledala core 2 duo s kodnim imenom woodcrest, ki je obdržal ime xeon. Zadevščina je končala obdobje prevlade opteronov in se prodaja odlično.

Vrnitev odpisanih

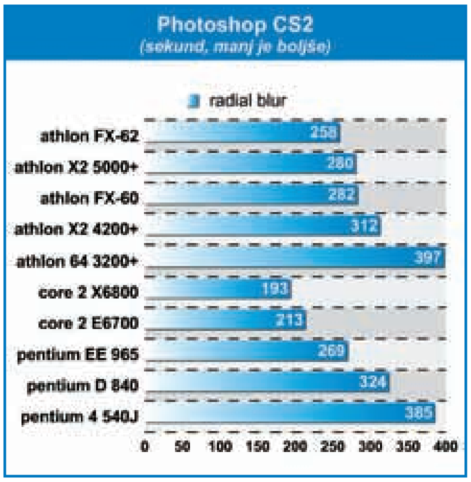
Testisiranje procesorjev praviloma ni najbolj vzburljivo početje pod soncem, a tokratni preizkus je bil drugačen. Ko se vezje-proti-vezju udarita najsodobnejši tehnologiji dveh najpomembnejših računalniških podjetij, je pač težko ostati miren. AMDjeve barve sta zastopala kraljevska modela s podnožjem AM2, 5000+ (2,6 GHz, 1 MB L2) in FX-62 (2,8 GHz, 2 MB L2). Domovala sta na Asusovi plošči M2N32-SLI deluxe, ki je bil preostanek sistema identičen.

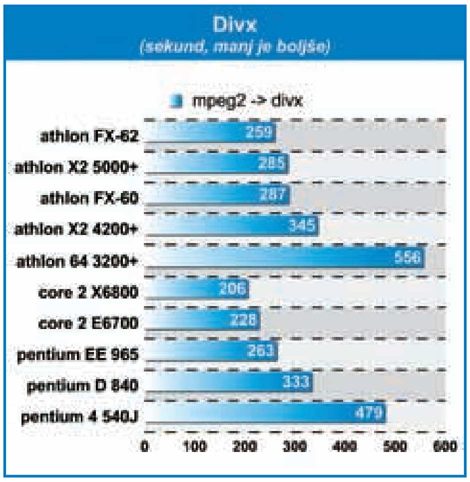
Testni nabor je ob tej posebni priložnosti doživel malce sprememb. Pridružila sta se PC Mark 05 in 3D Mark 06, ne toliko kot objektivni ocenjevalni orodji, temveč predvsem kot pripomočka za primerjavo z vašimi strojčki. Specifične teste je pač dokaj težko ponoviti doma, medtem ko lahko Mark zažene kdorkoli in ugleda cifro, ki mu bo povedala, kako se njegovo abakče primerja s preizkušenimi. Dosti večji pomen je nosila peterica ostalih testov. Računsko in večpredstavnostno moč so kazali Cinebench, Photoshop CS2 in Divx. Prvi je odvrtek 3D-renderirnega programa Cinema 4D, drugi z izvajanjem filtrov na ogromnih slikah lepo kaže procesorjevo hitrost pri računanju s plavajočo vejico, dočim zadnji pri pretvarjanju videa iz mpeg2 v divx izkorišča multimedijske zmožnosti. Igričarsko okolje sta zastopala samoumevni F.E.A.R. in v vseh pogledih izjemno zahtevni X3. Zlasti slednji se je izkazal kot odličen pripomoček, saj je skorajda izključno procesorsko omejen naslov.

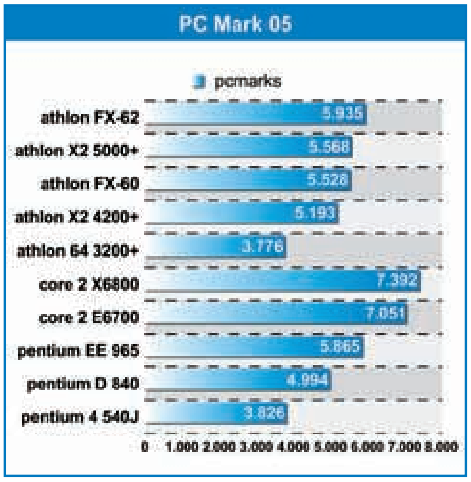
Rezultate se že itak pošpegali v grafih, tako da mi preostane le izpostavljanje očitnega. Intel je z novo ne izkorišča dodatne prepustnosti, so se torej izkazale za pravilne.

Ko se šok poleže

Ni kaj, računalniška industrija je še enkrat dokazala, da ji po dinamičnosti ni para. Podjetja si ne smejo privoščiti niti dneva počitka, saj je še tako zajetna prednost zmožna izpuhteti takorekoč čez noč. Par let tega ga je Intel močno pokronal z netburstom in AMD je užival dolgo obdobje prevlade. A te je zdaj konec. Tokrat je zaspal AMD in boleče očitno je, da malenkostno posodabljanje prastare arhitekture ne zadostuje več. Core 2 so enostavno mnogo boljši procesorji, kar se bo nedvomno hitro odrazilo v tržnem deležu. Še dobro, da se tega zavedajo tudi črno-zeleni. Za to leto napovedujejo prehod na 65-nanometrsko tehnologijo, ki bo omogočila močan porast frekvenc athlonov. Ob prelomu 2007 pa naj bi ugledali jedro K8L, ki bo s štirimi jedri in deljenim tretjenivojskim medpomnilnikom menda enakopraven tekmec Intelovim novincem.







izdelana okrog zadnjega Nvidijinega čipovja nforce 590. Družbo sta jima delali polgigabajtni paličici Corsairovega pomnilnika TWIN2X1024-8500. Čeravno sta uradno namenjeni hitrosti DDR2-1066 z zakasnitvami 5-5-5-15, sta delovali pri DDR2-800 in 4-4-4-12. Veselo družbo je zaključevala najhitrejša grafikulja pod soncem, geforce 7950 GX2. Intelov tabor sta po drugi strani vodila 2,66-gigaherčni core 2 duo E6700 in njegov večji bratec core 2 extreme X6800 s taktom 2,93 GHz (mimogrede, edini prednosti ekstremneža sta hitrejši takt in odklenjeni množilniki). Kot posteljica je rabila Intelova D975XBX, medtem ko je arhitekturo brez kančka dvoma zadel v polno. Oba core 2 sta athlone potolkla na vsej črti in AMDjeva šampiona si nista uspela priboriti niti ene same zmage! V čisto vseh okoljih je dominiral X6800, in to s kar precejšnjo razliko. Okoli minuto hitrejše izvrševanje Photoshopovih in Divxovih nalog ter 60 sličic na sekundo več v S.T.R.A.H.u so pač vse prej kot zanemarljive prednosti. Intel se s core 2 torej ni le vrnil v igro in izničil prednosti athlonov, temveč je AMD dobesedno uničil. Nasploh je AM2 precejšnje razočaranje, saj se enako naviti proci z novim podnožjem obnašajo identično bratrancem na socketu 939. Domneve, da jedro No, do takrat je izbira jasna. Intel je po dolgem času spet nesporen vladar lestvic in ako hrepenite po hitrosti, si boste privoščili core 2. Zraven boste najbrž morali pljuniti še za mamaplato in ramnike DDR2-800, tako da izdatek ni majhen. Toda cene samih procesorjev niso nekonkurenčne, posebej ker AMD za svoje dvojedrnike mastno računa. 4400+ pri nas recimo košta nad 120 jurjev, v izvedbi AM2 še par tisočakov več, tako da ime athlon še zdaleč ni več sopomenka za razmerje med ceno in zmogljivostjo. Zlasti ker vas ob prehodu na AM2 čakajo enaki stranski stroški, torej najmanj nadgradnja plate in rama.

Antiplašnice

Igi živi v prepričanju, da navidezni svet ne obstaja izven monitorjevega zaslona. TrackIR mu pošteno razširi obzorja.

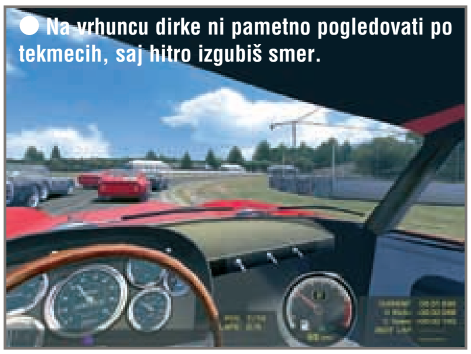
Računalniški dirkač in pilot sta v kokpitu kot konja s plašnicami. Resda v vseh igrah obstaja možnost sukanja glave, vendar je zrtje naokoli često nerodno, zlasti v žaru dirke oziroma bitke. Problem svobodnega pogleda po igralnem okolju se je v iskanju tržne niše namenilo reševati kar nekaj tvrdk. Videli smo marsikaj, od virtualnih čelad, ki so zaznavale nagib glave, do sistemov z več monitorji. No, ena od rešitev za tako imenovan tunelski pogled je tudi pripra-va trackIR 3 pro izdelovalca NaturalPoint.

Komplet sestoji iz dveh kosov. Prvi je klasična bejzbolska kapa z odsevnikom na šiltu, drugi pa skupek štirih infrardečih tipal, ki sedijo na vrhu monitorja in spremljajo, kam igralec obrača glavo, na kateri je kapa. Pri tem ne gre za neke hude obrate v slogu čelad za navidezno resničnost, saj je še vedno treba gledati na statični zaslon. Pravzaprav se ravno zaradi tega zdi vse skupaj malce hecno: glavo obrneš v levo, oči pa gledajo desno. Ker pogruntavščina v osnovi vsebuje slabost, da enači zasuk s premikom betice, je tu še vector expansion kit, naglavna rogovila s tremi dodatnimi odsevniki, ki nagibanju doda muvanje glave v vse mogoče smeri. S tem dodatkom moremo približati glavo armaturi ali jo dvigniti za pogled čez pokrov motorja.

TrackIR v osnovi podpira večina uveljavljenih volanizatorskih in letalskih naslovov, za nepodprte pa je na voljo enostavna ukana: simuliranje premikov glodalca. Gonilniki so vzorno narejeni in nudijo dosti pomoči pri učenju ter pripravi profilov (nastavitve odzivnosti posameznih osi ...). Profilov je nekaj že narejenih, ki so čisto uporabni, seveda pa se lahko poigramo in si pripravimo svojega.

Široka obzorja v praksi

Prvemu vsedu v dirkalnik sledi panoramski razgled po okolici. Števci v GTR so natanko pred očmi, na sovoznikovem sedežu ni nikogar in sponzorske babe so varno za ograjo. Ob vožnji skozi bokse se ozrem v vsako garažo, mimo katere se peljem, in na uvozu na pisto elegantno pogledam v stransko ogledalo. Super! Tudi med dirkanjem se sprva zdi vse skupaj krasno, ker lahko bolščim naravnost v idealno linijo in ciljam



● Na vrhuncu dirke ni pametno pogledovati po tekmecih, saj hitro izgubiš smer.



● Gizmo je uspešnica pri sobnih letalcih. Ponuja lep razgled in lahkotno kontrolo nad instrumenti.

robnik. A da bi novost izmojstrovali, je potrebnega veliko truda, in še potem se zgodi, da trackIR kljub bolj vernemu občutku k uspešnosti ne doprinese. V Live for Speed sem na mejni hitrosti le stežka pogledoval po tekmecu, ki me je prehiteval, in hkrati vozil po idealni krivulji, za nameček pa se pojavijo težave z dezorientacijo. Zlasti je bilo slednje opazno v Richard Burns Rallyu, kjer sem pri drsenju hitro izgubil občutek za smer vožnje. Nezanemarljivi težavi sta rahla zamuda, s katero gizmo deluje, in obvezno posedovanje dobre grafikulje oziroma precejšnje znižanje grafičnih nastavitev, sicer se zna razgledovanje zatikati. Pripravica je torej v dirkačini sprva navdušujoča, vendar za resno udejstvovanje le ni tako primerna.

Nasprotno se je pokazalo v kabini letala. Po nekaj vratolomnih obratih pilotove glave se rabe trackIR hitro privadi in kmalu pridobimo občutek za natančno usmerjanje pogleda po kabini. Gibi postanejo samodejni in občutek za orientacijo v prostoru se nam izostri. Akrobacije denimo izvajamo natančneje, ker lahko s pogledom sledimo obzorju, med šolskimi krogi pa imamo letališče vedno na očeh. Napravica najbolj navduši v Condorju, najbrž ravno zaradi tega, ker ti pri jadranju ni treba neprestano buljiti v instrumente, pač pa se posvetiš le opazovanju narave in iskanju termike. Med zračnimi dvoboji v Pacific Fighters je svojevrstno doživetje imeti uč uperjen v sovragovo letalo, medtem ko se na vse pretege trudiš usmeriti vanj svojo leteče orožarno, v Lock Onu pa smete kar s pogledom čez ramo naciljati raketo v zeljejeda. Škoda, da dotični igri ne omogočata rabe vektorskega dodatka, kar bi bilo pri vrhunsko izdelanih kabinah letal še kako na mestu. Podpira pa ga Flight Simulator 2004, čeprav se tod pokažejo hibe infrardečega nucnika. Klikanje po gumbih v kabini z miško je zaradi neprestanega premikanja pogleda praktično nemogoče in nagibanje glave v eno smer povzroči moteče obračanje pogleda v drugo smer. Napravica ima takisto zelo ozko vidno polje in pogosto se zgodi, da z odsevnimi elementi prekoračimo mejo, nakar se pogled zaklene v najbolj nemogočo lego. No, hibam navkljub se izkušnja pojanja po zraku s trackIRjem izboljša, kar potrjujejo tudi številni nedeljski piloti, ki si virtualnega letenja brez tega onegaja ne znajo več predstavljati.

Komu in za koliko?

Priporočilo trackIRja je precej odvisno od okoliščin. Če bi bila zadeva res najboljša oprema za vse domače simulatorje, bi bila bistveno bolj razširjena. So dirkači, ki trackIR hvalijo (morda tudi zato, ker nočejo priznati nakupa megle), večina pa se strinja, da je ideja zanimiva, a na dolgi rok uporabna le pogojno. Drugače je z aeronavti, ki so gizmo kar zapopadli in z njim nemalo uživajo. Vsekakor pa je tako ali drugače obvezen vector expansion kit, ki osnovni paket sploh naredi uporabnega. Pri tem je treba izpostaviti, da je trackIR že na voljo v inačici 4, ki ima vektorsko zaznavanje v osnovnem paketu in razširjen zaznavni kot tipala, kar je izdatno dobrodošlo.

Pri nas onegaja kupili boste ne, moč ga je naročiti le po spletu. Testirani paket z vektorskim dodatkom je na proizvajalčevi strani *www.naturalpoint.com* na voljo za 150 zelencev, četrta verzija za 180. (Ceni sta brez davka, prištejte še poštnino in carino.)



● Pripravica je s svojo alienovsko obliko kar luštna. Ne pozabite pa rogovile na šiltu, ko se odpravite v mesto. Razen če ste dovolj geeka.

Brezžične mreže

Veliko vas je, ki si ob postavitvi brezžičnega omrežja pulite lase in zažigate obrvi. Še več pa je takih, ki sploh ne vedo, kaj bi z njim počeli. Ni treba, da je tako, pravi Luni.

O tem, zakaj bi človek potreboval mrežo ali LAN (Local Area Network), ne kanim razglabljati. Če še vedno živite v svetu izoliranih abakčičev, podatke trogate naokoli na cedejih in USB-ključkih ter še niste izkusili slasti hitre komunikacije med stroji ali, bognedaj, streljanja vesoljcev v družbi prijateljev, vam itak ni pomoči. Navsezadnje smo vse to razlagali že najmanj trikrat (pobrskajte po stranki za članki s številkami 543, 611 in 1668 ali Jokerjih 109, 130 ter 143) in zaradi peščice nesrečnih tovov bi bilo škoda tratiti dragoceni prostor. Zadostuje naj, če zapišem, da sleherni količkaj sodoben ljudak, ki je v stiku z računalniki vsake kvarte enkrat, mrežo jemlje kot nekaj samoumevnega.

Tista prava pitalica torej ni, ali se omrežiti, temveč kako to storiti. Klasični način zapoveduje rabo stičišč, stikal in usmerjevalnikov (po domače hubov, switchev ter routerjev) in nekako petstotih metrov kabla UTP. S takim pristopom ni narobe popolnoma nič. Je hiter in je že zdavnaj prebolel porodne zanesljivostne zagate – ko vse skupaj povežeš, lahko na mrežo mirno pozabiš. Pravzaprav edina težava je dostopnost oziroma praktičnost. Če prenosnik odtrogaš na posteljo ali na kavč, ne moreš na net; dlančnikova sinhronizacijska posteljica mora domovati deset centimetrov stran od kompa; postavitev dnevnosobnega medijskega središča vsled dodatnih žic zahteva najmanj premikanje pohištva; da ne govorim o grozljivki z imenom Omrežitev Novega Stanovanja, v kateri glavno vlogo igrajo stene ter udarni vrtalnik. In ker smo ljudje v svoji udobnostni razvajenosti vedno bolj neizprosni, je bila odprava tovrstnih nevšečnosti le vprašanje časa.

Veliko kratičevja

Rešitev je radijski prenos podatkov po standardu 802.11. Izgruntali so ga pri veleznanem inštitutu IEEE (Institute of Electrical and Electronics Engineers), ki ima pod okriljem še krepko nad tisoč drugih standardov, denimo gorečo žico in modri zob. Zadevščino so poimenovali wi-fi oziroma wireless fidelity, vendar je doslej fasala nešteto drugih označb in nadimkov. Osnovna specifikacija namreč ni zdržala dolgo, saj je imela največjo prepustnost mizernih 2 Mbps. Zato so jo kmalu razširili z izpeljanko 802.11b. Dotična za troganje bitov uporablja radijske valove pri 2,4 GHz in se v idealnih pogojih hvali z dometom stotih metrov ter prepustnostjo 11 Mbps. Danes se to ne sliši preveč impresivno, toda ob splavitvi leta 1999 je bilo ljudstvo še kako navdušeno nad zmožnostjo brezvrvičnega prenašanja podatkov s podobno naspidiranostjo kot pri klasični 10-megabitni mreži. B-standard je zato hitro pridobil na priljubljenosti, zlasti na prenosniškem področju, kjer ga je v okviru prvega centrina požegnal Intel. Enakega ni moč trditi za sorodni, ob istem času dorečeni 802.11a, ki se je prijel v zelo omejenem obsegu, predvsem pri poslovnih uporabnikih. Zadevščina izkorišča petgigaherčno radijsko frekvenco in posledično prenaša podatke s teoretičnih 54 Mbps, a je precej dražja za vpeljavo in ima za približno tretjino manjši domet. Valovi pri tako visokih frekvencah namreč niso pretirano obstojni in se stežka prebijajo skozi stene ter pohištvo.



Take škatlice z anteno, dvema ali tremi so središče vsakega WLANa. Gre za dostopne točke in wi-fi routerje, ki rabijo kot osrednja točka mreže.



Brezžično omrežje je nedvomno počasnejše od klasičnega kabelskega. Je dražje za postavitev in zahteva več znanja. Prav tako zna biti hroščato. A vse to so malusi, ki zbledijo ob praktičnosti. V wi-fiju je prihodnost in kaj kmalu boste zaman iskali elektronsko napravo, ki ne bo sposobna zračne komunikacije. Četudi se vam danes zdi odveč, ga boste čez leto ali tri vseeno imeli.

Način za pohitritev wi-fija so zato poiskali drugje, natančneje v algoritmu kodiranja prenašanih podatkov. 802.11b uporablja način CCK (Complimentary Code Keying), dočim se ta hip aktualni 802.11g zateka k OFDMu ali Orthogonal Frequency-Division Multiplexingu. Za nerazumljivo tehno špraho se skriva dejstvo, da 802.11g zaseda enak frekvenčni spekter kot b in ima posledično enak domet, vendar dosega a-jevih 54 Mbps. Povrhu je za nazaj združljiv s predhodniki, tako da postopna nadgradnja omrežij ne predstavlja težav. Lahko bi torej rekli, da je nekakšen združek standardov a in b, ki je od staršev pobral le najboljše gene. G je močno uspel praktično povsod in je danes edina prava izbira. Nabor z njim združljive opreme je pester, saj ustrezne modele ponujajo čisto vsi proizvajalci.

Toda v pripravi je že četrta posodobitev wifija: 802. 11n. Specifikacije še niso povsem dovršene, vendar je že jasno, da bo prinesla orenk višje hitrosti ter še boljši domet. Govora je celo o teoretičnem maksimumu 540 megabitov na sekundo! Kakorkoli, skrivnost leži v ponovni spremembi kodiranja in tehnologiji MIMO

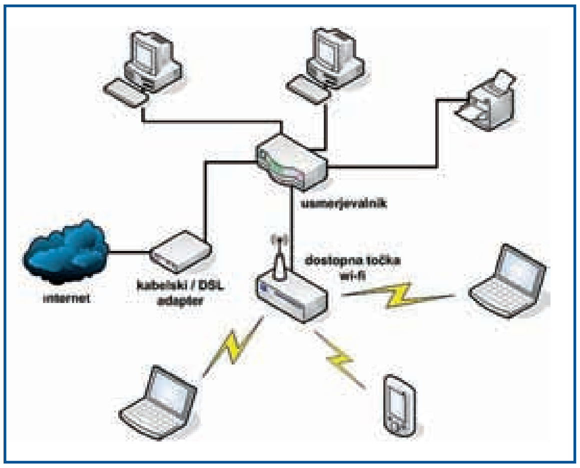
(Multiple In Multiple Out). Ta pomeni sočasno rabo več sprejemnih ter oddajnih anten in tovrstne naprave je moč prepoznati po značilnih dveh ali treh štrcljih. Jep, čeravno bo 802.11n uradno na voljo šele prihodnje leto, so mnoge manufakture že izpljunile brezžične kartice in usmerjevalnike s podporo MIMO. Težava tovrstnih izdelkov pa je v nezdružljivosti. Kljub trditvam, da brez težav komunicirajo z vsemi napravami b/g, je v praksi drugače. Zgodilo se mi je recimo, da se med sabo nista hotela sporazumeti MIMO-adapter in router istega podjetja! Zato je nemara pametno čakati na prihod standardiziranih naprav 802.11n.



Vmesniki wi-fi so na voljo v čuda oblikah, od navadnih kartičnih prek USB-zmenet do prenosniških različic PCMCIA in frankenštajnovskih združkov naštetega.

WLAN v mojem domu

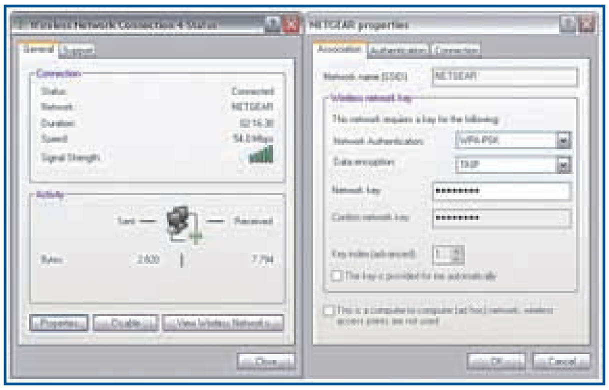
Postavitev brezžičnega omrežja ali, s tujko, wireless local area networka (WLANa) v osnovi ni nič drugačna od povezovanja mlinčkov s kabli. V uporabi so namreč enake vrste osnovnih komponent: mrežne kartice in usmerjevalniki oziroma dostopne točke. Prve so na voljo v več oblikah. Boljše matične plošče jih imajo že nacinjene, dobiti jih je moč v klasični karticni obliki z vmesnikom PCI ali PCI express, potem so naprodaj zunanje z vmesnikom USB, take po standardu PCMCIA ... Cene segajo od dobrih štiri tisočakov do več kot petnajst, pač glede na kakovost, podprte standarde in hitrost. Najcenejše so navadne PCI-kartice s podporo za 802.11b in hitrostjo 54 Mbps; par jurjev dražje že poznajo s strani IEEEja nepodprti, a precej razširjeni način super G, ki se hvali s prepustnostjo 108 Mbps; najdražje izvedenke MIMO pa navajajo povsem nerealne specifikacije (300 Mbps in domet 800 metrov) ter veljajo največ. Za manj kot desetaka je moč dobiti silno praktične USB-dongle z vdelanimi adapterji wi-fi. Če vam ne sede odpiranje ohišja, je ta rešitev kot naročena. Na našem trgu so najbolj celovito zastopana podjetja Trendnet, Linksys, Level One, Netgear, Asus ter D-Link in izbire resnično ne manjka. Kateremu nameniti solde in natanko kateri model kupiti, je bolj kot ne vprašanje ugodne cene in priročnosti. Izogibajte se le raznim MIMO-variantam.



Če že imate gručo spodobno omreženih abakov, jo zgolj nadgradite z brezžično dostopno točko.

Na drugem koncu so na izbiro dostopne točke (access pointi) in brezžični usmerjevalniki (wireless routerji). Prve so namenjene priključitvi na že obstoječa omrežja ethernet. Denimo, da imate doma spodobno delujočo LAN, s katero želite povezati na novo kupljeni prenosnik. V tem primeru razdiranje obstoječe infrastrukture nima smisla: bolj pametno je, da kupite dostopno točko, jo fliknete na omrežje in prenosnik boste lahko uporabljali v popolni brezvrvični svobodi. Routerji so po drugi strani namenjeni izgradnji celovitih wireless omrežij. V ta namen združujejo nekaj različnih funkcij: vsebujejo mrežno kartico za povezavo s širokopasovnimi modemi (nekateri celo modem in priključke za telefonski kabel), klasični usmerjevalnik ethernet s štirimi do osmimi vtiči, požarni zid in brezžično dostopno točko. Tako jih lahko uporabite kot preprosto zamenjavo za obstoječi klasični usmerjevalnik ali z njihovo pomočjo zgradite povsem novo mrežo. Recimo, da posedujete kabelski ali DSL-adapter. Namesto da bi od stenske vtičnice vlačili kable do stikala in nato po vsem stanovanju / hiši za sleherni računalnik posebej, modem parkirate direktno pri priklopnem mestu in nanj navesite wifi-router. Nato mlinčke opremite z karticami wifi in že izmenjujete filme ali skupinsko nažigate Winter Assault.

Brezžične dostopne točke in usmerjevalniki so še vedno opazno dražji od navadnih kolegov, vendar so daleč od nekdanje draginje. Osnovne access pointe si lahko privoščite za dobrih deset jurčkov, spodobni routerji 802.11g pa veljajo kakih 15 do 20. MIMO-variante so spet ustrezno dražje in koštajo tudi nad trideset prešernov, vendar igračkanja z njimi itak ne priporočam.



Konfiguracija WLANa je nekoliko zahtevnejša, a večina proizvajalcev prilaga izčrpna navodila in zmogljive samonastavitvene programčke. Težav zatorej ne bi smelo biti.

NASTAVITEV WI-FIJA

Nastavljanje WLANa se ne razlikuje kaj prida od dela z navadnim omrežjem ethernet. Navsezadnje oba za prenos podatkov uporabljata protokol TCP/IP, tako da je terminologija povsem enaka.

Za začetek se je treba pozabavati s konfiguracijo brezžičnega usmerjevalnika. V ta namen ga boste morali z računalnom povezati kabelsko, saj povezava wifi še ne bo delovala. Obstajajo sicer zmogljivi modeli, ki ne potrebujejo take pomoči, a jih vsled draginje nima smisla nabavljati za domačo rabo. Kakorkoli, do routerja dostopate skozi spletni brskalnik z vtipkom njegove številke IP. Ta se razlikuje od proizvajalca do proizvajalca, vendar je praviloma oblike 192.168.x.x., na primer 192.168.1.1. Prijavite se kot administrator z uporabniškim imenom in geslom, ki ju najdete na trebuhu naprave ali v navodilih. Nato je čas za zagotovitev delovanja internetne povezave. V usmerjevalnikov vtič, označen z besedo internet ali WAN, priklopite mrežni kabel iz kabelskega ali DSL-adapterja. Tako rekoč vsi sodobni routerji premorejo samonastavitvenega čarovnika, ki bo avtomatično zaznal vrsto modema in uporabil prave parametre. V nasprotnem primeru ne škodi malce osnovnega telekomunikacijskega znanja, saj boste morali napravi dopovedati, kakšen je vaš ponudnik do interneta, katere servise nudi in kakšno vrsto spletne povezave imate. Prav tako se zna zalomiti, če premorete statično številko IP, ki je vezana na MAC-naslov mrežne kartice v mlinčku ali starega usmerjevalnika. Dosti routerjev sicer ponuja kloniranje MACa, toda uspešna nastavitev zna biti zahtevna. Veliko bolj preprosto je, če pokličete svojega ponudnika in jim javite MAC nove naprave ...

Nato se je treba pozabavati s komunikacijskimi kanali in zaščito. Dotične nastavitve lahko pustite pri miru in WLAN bo najverjetneje deloval, toda splača se vložiti nekaj dodatnih minut in poskrbeti, da vse funkcionira tako, kot mora. Privzeti kanal je največkrat 1 ali 6, kar zna predstavljati težavo, če vaš sosed premore WLAN, ki delno prekriva vašega. Brezžična omrežja ne delujejo najbolje, ko se za isti frekvenčni prostor tepe več naprav, zato svoj kanal prestavite na 10 ali 11. Iz istega razloga spremenite naziv omrežja oziroma SSID. Če slučajno posedujete usmerjevalnik iste znamke kot sosed in bosta naziv oba pustila na privzeti nastavitvi, bo izbruhnil veličasten kaos. Ostane vam le še, da vklopite železno obliko varovanja. Priporočam VPA-SK, razen če posedujete igralno konzolo prejšnje generacije, ki jo želite omrežiti. V tem primeru izberite WEP.

Tako, z usmerjevalnikom ste končali. Sedaj je čas, da namestite kartice oziroma adapterje na računalnikih. Pri inštalaciji dotičnih boste vprašani, ali želite za konfiguracijo uporabiti privzeti okenski vmesnik (Windows Wireless Zero Configuration) ali proizvajalčevega. Katerega izberete, je vseeno, končni učinek bo enak: kartica bo v večini primerov samodejno zaznala omrežje (če ne, parkrat poklikajte Rescan v zavihku Site Survey), ali pa ga boste vpisali ročno, če skrivate SSID. Nato se bo ustvarila povezava, ki vas bo ob dvokliku pobarala za na routerju določeno geslo, in to je to. Če kartica nikakor ne najde WLANa, prečitajte odstavek Ko se kaj zalomi, poskusite znova namestiti gonilnike, resetirati usmerjevalnik ali ponastaviti vso zadevščino. Če ne pomaga niti to, pokličite znalskega kolega ali vprašajte sotrpine na mn3njalniku. V skrajnem primeru pa vso kramo zapakirajte nazaj v škatle in jo odnesite tlačit barabinskemu prodajalcu v neimenovane telesne odprtine.



Wi-fi se je dodobra zakoreninil tudi v Sloveniji in prenekatera javna ustanova je pokrita z omrežjem. Nekaj jih je zastonjskih, nekaj pa jih v zameno za uporabo želi solde.

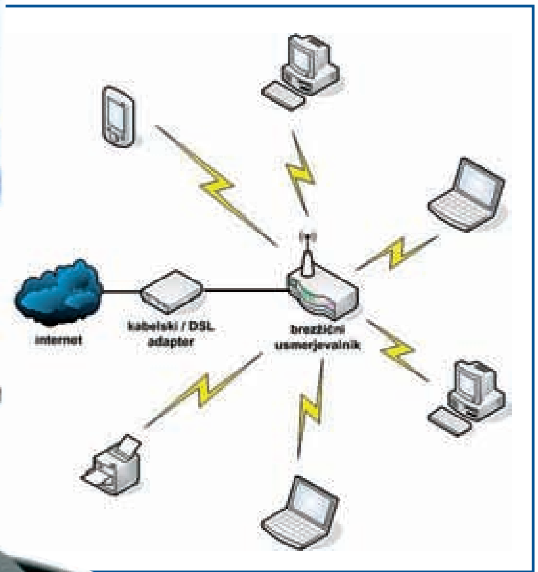
Ko se kaj zalomi

Sliši se preprosto in bilo bi, če vse brezžične scene ne bi gricljalo številčno pleme grdih hroščev. Kljub skoraj desetletju praktične rabe in močni standardiziranosti se wi-fi še ni povsem rešil združljivostnih težav. Nekoliko so za to krivi sami proizvajalci z lastnopestnimi poskusi pohitritve standardov (super G, rangemax, MIMO ...), v določeni meri pa IEEE, ki nima prave moči ali volje za kaznovanje neposlušnežev. Tako se rado zgodi, da omrežje wifi kljub pravilni inštalaciji in namestitvi vseh naprav enostavno ne deluje. Ali, kar je še bolj frustrirajoče, deluje napol. V svoji karieri lokalnega računalniškega znalca in privzete tehnične pomoči za vso familijo ter znance sem videl ničkoliko primerov, ki bi jih najraje prepustil Mulderju in Scullyjevi ali agentom CSI. Včasih povsem zdrava povezava z najvišjo močjo pada v rednih petnajstsekundnih intervalih, drugič pretok podatkov v omrežju super G noče in noče preseči 2 MB/s, nato odzivni časi pri vsakem drugem pingu skačejo čez tisoč milisekund ... V določenih primerih simptomi izginejo po resetiranju usmerjevalnika ali ponastavitvi celotne mreže. A pogosto je edina rešitev zamenjava adapterjev, routerja / dostopne točke oziroma obojega. Če je le mogoče, se zatorej s svojim računalniškim prodajalcem zmenite za reverz in si sposodite čim več različne brezžične opreme. Tako boste zlahka ugotovili, katera konfiguracija je najbolj primerna za vaš prostor, in se vam ne bo treba ubadati z nadležnim uveljavljanjem garancije.



Po drugi strani se da veliko postoriti s pravilnim načrtovanjem mreže. Najprej si izbijte iz glave pričakovanja o 54 Mbps in stotih metrih dometa. Wi-fi to morda doseže v kakem perfektno izoliranem laboratorijskem okolju, toda zmogljivosti v realnih razmerah so mnogo nižje. Današnje okolje je prenasičeno z viri elektronskih motenj, povrhu česar si sprejemna in oddajna antena redkokdaj delita idealno zračno linijo brez preprek. Zato sta tako hitrost kot domet v bivalniku mnogo skromnejša. Če wi-fi vleče trideset do štirideset metrov in dosega prenose okoli 25 Mbps, ste lahko povsem zadovoljni! A če boste router fliknili v prvi dosegljiv kot, najbrž ne boste ugledali niti tega. Pri snovanju brezžične mreže se splača temeljito premisliti o pravilni postavitvi ključnih gradnikov. Usmerjevalnik postavite v čimbolj centralen del bivališča, tako da enakomerno pokriva ves prostor. S tem se izognete pojavu, ko na veceju mreža vleče kot ponorela, v dnevni sobi pa komaj dobite signal. Nadalje poskrbite, da v bližnji okolici ni močnih virov motenj. V tipičnem stanovanju je kar nekaj naprav, ki si delijo 2,4-gigaherčno frekvenco, in njihov vpliv na WLAN je vse prej kot blagodejen. Zato routerja ne nameščajte zraven mikrovalovne pečice, brezžičnih telefonskih postaj, modrozobih onegajev, bejbi monitorjev ... Prav tako se poskusite izogniti pohištvu, kajti signal s potovanjem skozi lesene in kovinske plošče opazno izgubi na moči. Najbolje je, da dostopno točko pribijete nekam pod strop ali na steno. Nekatere celo imajo tonamenske vijačne nastavke. In, nenazadnje, nikoli se ne odrecite čisti zračni liniji. Ako vam izba omogoča postavitev oddajnika in sprejemnika tako, da se vidita, sploh ne razmišljajte. Signal bo tako najmočnejši.

Dobra rešitev so takisto dodatne antene, namenjene nadgradnji obstoječih štrcljev na usmerjevalnikih. Ti v privzeti koničasti obliki pač niso odlične moči in dosega, saj morajo biti kompaktni in so kompromis med ceno ter zmogljivostjo. Na nekaterih routerjih zamenjava sicer ni možna, toda boljši primerki premorejo vsaj eno prosto vijačno mesto. Nanj lahko pripopate čuda antenoidnih priprav najrazličnejših oblik. Artefakti veljajo nekako od pet do deset tisočakov in jim je praviloma priložen velikodušen kos povezovalne žice. Anteno lahko tako postavite na ugodnejše mesto stran od routerja in se izognete tisti nesramni steni iz armiranega betona. S tem sicer okrnite brezkablovni zen wi-fija, a včasih je pač treba improvizirati. Na voljo so tudi precej močnejše in dražje antene, namenjene zunanji uporabi. Signal ojačajo za 7 do 18 dBi in koštajo nekako od petnajst do več kot šestdeset tisočakov. Takih pošasti nima smisla tlačiti v stanovanje, saj so namenjene brezžičnemu povezovanju hiš in sosesk. Kakopak pa je moč kupiti še dosti močnejše, industrijske modele, ki ti izcvrejo oči in uničijo tovarnici razmnoževalnega materiala.



Brezžični usmerjevalnik je pravi multipraktik. Lastnoročno žonglira z omrežitvijo vsega stanovanja, v navezi s širokopasovnim adapterjem pa deluje kot vratišče do spleta in vas varuje pred neželenimi vplivi barabinov.

Nadalje so dobra pogruntavščina obnavljalniki signala, ki rabijo kot nekakšne brezžične antene. Tem napravam s tujko pravijo signal booster, repeater ali wireless bridge in so na videz dokaj podobne navadnim dostopnim točkam. Uporaba je sila preprosta: gizmo postavite tamkaj, kjer signal osnovnega usmerjevalnika začne slabeti, nakar ga ta prevzame, ojača in razpošlje naprej. Mostove lahko v določenih primerih verižno povezujete in si tako zagotovite odlično pokritost še tako velikega doma. Ima pa tudi ta kovanec svojo grdo stran. Ker obnavljalniki premorejo



Wireless medijske šatulje so lepa demonstracija praktičnosti wi-fija. Priheftate jih na teve ali glasbeni stolp, nakar do njih švercate najrazličnejše večpredstavnosti z osrednjega računala.

MREŽENJE BREZ VMESNIKOV

Recimo, da s svojim prenosnikom skočite h kolegu in se želite povezati za hitro izmenjavo pornićev. Prijatelj je žal tehnološko neosveščen in ne premore niti navadnega omrežja, kaj šele brezžičnega, zato pa ima laptop ali računalo z vdelanim adapterjem wifi. Kaj vam preostane? Iz žepa lahko potegnete svoj bondovski mini router ali pa ustvarite preprosto brezžični most 'ad-hoc'. Gre za direktno povezavo dveh ali več brezžičnih vmesnikov, ki delujejo po principu peer-to-peer oziroma brez vmesnih priklopnih postaj. Stvaritev takega omrežja je preprosta: v nastavitvi wifi-adapterjev izberite način ad-hoc (privzeti je 'infrastructure' in za delovanje potrebuje dostopno točko ali usmerjevalnik), preverite, da vsi delujejo na istem kanalu, in vtipkajte enak SSID. Naprave se bodo zaznale in povezale. A naj vas to ne zamika kot alternativa za stvaritev pravega omrežja WLAN. Način je primeren le za povezavo manjšega števila strojev v neposredni bližini, saj hitrost z večanjem števila naprav hitro pade. Ob premikanju abakov prav tako trpi kakovost signala, povrhu pa se v omrežje adhoc lahko prijavi vsakdo, ki je v dosegu. Torej previdno z deljenjem datotek!

večino funkcij dostopnih točk, praviloma tudi stanejo toliko, se pravi kakih petnajst jurjev, in če jih potrebujete več, strošek brž grdo naraste. Povrhu nekateri primerki delujejo izključno z dostopnimi točkami in usmerjevalniki istega proizvajalca ali celo le z določenimi modeli. Pred nakupom se zato temeljito pozanimajte.

Zaščita letečih bitov

Eno pomembnejših vprašanj pri postavitvi WLANa bi morala biti varnost. Neuki ali hiteči uporabniki jo vse preradi zanemarijo, kar ima lahko izjemno neprijetne posledice. Omrežje wifi je namreč v svoji najbolj osnovni obliki nezavarovano in se lahko vanj poveže kdorkoli. Tako vam premeten sosed brez težav krade internetno povezavo, si kopira ali celo spreminja datoteke na disku, po omreženem tiskalniku spušča neokusna sporočila ... V tem trenutku sta v mojem bloku dve nezavarovani omrežji, v vsej ulici še pol ducata več. Če bi bil zlobne narave, bi lahko dotičnim osebkom močno zagrenil življenje.

Kaj torej storiti, da boste domačo mrežo uporabljali samo vi ali natanko določeni odjemalci? Prvi korak je vklop geselne zaščite, ki se ji reče WEP – Wired Equivalency Protocol. Gre za najbolj preprosto obliko protekcije, kjer na usmerjevalniku določite številčno kombinacijo, ki jo mora poznati vsaka naprava, ki se hoče povezati z njim. Šifra je lahko različne moči, od 64 do 256 bitov, priporočam pa rabo vsaj 128-bitne. WEP je minimalna stopnja varnosti, brez katere ne bi smelo biti nobeno brezžično omrežje. Ustavila bo tečne sosede in mimovozeče radovedneže (wardriverje). No, izvežbanih vdiralcev pak ne. Z nekaj prosto dosegljive opreme in ustreznim programjem je WEP-ključ zlahka moč dobiti in ga razvozlati. Zato se nemara splača premisliti o WPAju (Wi-Fi Protected Accessu), ki je mnogo trši oreh. Oddajnik in sprejemnik v tem primeru izmenjata skupno geslo le na začetku seanse, nakar je vsak paketek zavit v drug dinamično ustvarjen šifrirni ključ. Zlobneži si tako ne morejo pomagati s prestreženimi informacijami, razen če gre za skrivne agente kamniške obveščevalne agencije, znane po svojih naprednih metodah. WPA je na voljo v več oblikah, vendar je za povprečne domače uporabnike primerna le ena, in sicer WPA-PSK (WPA Pre-Shared Key) oziroma ponekod WPA Personal. Druge so enostavno prezahtevne za pravilno namestitev.

Ultimativna oblika brezžične varnosti pa je filtriranje naslovov MAC (Media Access Control). Vsaka komunikacijska naprava, od routerja do integrirane mrežne kartice, je označena z unikatno šestnajstiško številko MAC. Svoje omrežje lahko nastavite tako, da dopušča priklop le določenemu naboru MAC-naslovov, s čemer izločite vse nezaželene zunanje vplive. Nastavitev take zaščite ni zahtevna, saj gre le za vpisovanje številk v tabelo, vendar zna biti nepraktična. Če se k vam primaje kak kolega z novim prenosnikom, wifi-dlančnikom ali PSPjem, ne bo mogel na splet, dokler ga ročno ne dodate v usmerjevalnikovih nastavitvah.

Prav tako ne pozabite na spremembo privzetega uporabniškega imena in gesla za administracijo routerja. Večina proizvajalcev svoje modele opremi z generičnim, javno znanim pasvordom (recimo administrator / password, administrator / administrator ali admin / 123456). Glede na to, da obstajajo aplikaci-

Sterilno okolje zamenjajte z razmetano dnevno sobo, poližanega japija s povprečnim mulcem, prenosnik s PSPjem in dobite Jokerjevca, kako preizkuša svoje novo omrežje wi-fi.





Dodatne antene izboljšajo moč signala in omilijo mrtve točke. Take za domačo rabo je moč dobiti že za pet jurjev, na voljo pa so tudi večje in neprimerno močnejše ter dražje, namenjene povezovanju (in obsevanju) celotnih sosešč in.

Wi-fi prodira v vse branže informacijske industrije in združuje nezdružljivo. Obstajajo celo sukatorji empetrijev z vdelanim adapterjem wifi in sposobnostjo iskanja vročih točk.



je, ki zaznajo natančen model usmerjevalnika v WLANu, si lahko mislite, da to ni dober porok za varnost. Kak barabin bi se lahko priklopil na vaš router, vklopil zaščito WPA, spremenil geslo in vas tako zaklenil iz lastnega omrežja. In še en uporaben namig: izklopite javno oddajanje imena omrežja oziroma Service Set Identifierja (SSID). Priklop raznih naprav bo sicer malce težji, saj mreže ne bodo zaznale samodejno, temveč jo boste morali vtipkati sami. Toda brez namenskih programov nihče ne bo vedel, da sploh posedujete WLAN.



● Triantenski ruterji so ponavadi vrste MIMO. Standard zanje bo na voljo šele čez kako leto.

Bilo kuda, wifi svuda

Brezžičnost je v prvi vrsti namenjena povezovanju računalnikov, a se je vsled priročnosti in energijske varčnosti znašla v čuda napravah. Premorejo ga sodobni dlančniki, bogato opremljeni mobilniki, prenosni muzikalični špilatorji, igralne konzole, multimedijske priprave ... S tovrstno povezljivostjo se ponaša celo nekaj futuristične bele tehnike in drugih gospodinjskih priprav. Če že posedujete WLAN, bi bilo torej nesmiselno, če bi vse te možnosti prezrli in se omejili le na abakovsko udejstvovanje.

Nadvse kulski so recimo večpredstavnostni dnevnosobni zabavniški centri, ki kot vir vsebine uporabljajo oddaljen strežnik. Filmčkov, slik in muzike torej ne hranijo lokalno, temveč jo po začetku predvajanja brezžično pretakajo z drugega strojčka. Lep primer je Linksysov WMA11B, ki ga lahko priklopite na glasbeni stolp ali televizor in nato skozi preprost vmesnik bulji-te fotke ali sluhate mjuzik. Na prodaj so tudi zmogljivejše naprave, ki na enak način omogočajo predvajanje filmov in celo pavziranje ter snemanje TV-programa. Dotične napravice so nadkul še iz enega razloga: pogosto premorejo daljince in uporabnikom prijazne menije. Tako lahko predvajalne sezname in vsebine lastnoročno pripravite na svojem delovnem stroju, nakar do njih iz udobja dnevnosobnega naslanjača dostopa vsa familija.

W-fija so vesele tudi konzole, posebej rokovnjaške zadnjegeneracijske izvedbe a la PSP in DS. Ti drkalici sta že opremljeni z adapterjem, tako da jih lahko brzinsko povežete z WLANom in že nažigate večigralske naslove ali se trudite s spletnim brskanjem na minizaslončkih. Enako velja za xbox 360, če mu dokupite wi-fi vmesnik. V wi-fi omrežje lahko povežete tudi playstation 2, xbox in gamecube, torej konzole, ki premorejo le klasični vtič ethernet. Na voljo so tako imenovani wireless game adapterji (recimo linksys WGA54G, ki je cenovno precej zasoljen – okoli 35 jurjev), ki jih priheftate v mrežni konektor, nakar jih nastavite tako kot ostale. Pazite se le sodobnih zaščit, kot je WPA-PSK. Xbox jih denimo ne podpira, zato boste morali prešaltati na WEP ali varovanje docela izklopiti.

Nenazadnje pa spokajte iz lastne čumnate in celovito izkusite lepoto brezžičnosti. Za to so najbolj pripravni lažji prenosniki in ustrezno opremljeni dlančniki, kot je Delov axim X51v. Presenečeni boste, kolikšen odstotek slovenskih mest je že v objemu wifi-omrežij. Delno so za to poskrbeli neuki uporabniki s svojimi nezaščitenimi WLANi, ki so kot naročeni za hiter ogled e-pošte ali poteka dražbe na Ebayu. Deloma pa gre za načrtne komercialne omrežitve, najpogosteje v večjih javnih prostorih. Ne bodite presenečeni, ko vas bo brezžični balonček pozdravil v hotelih, bolnišnicah, na brniškem letališču, nekaterih železniških in avtobusnih postajah, ob občinah ter sodiščih in tako naprej. Nekatera omrežja so prosta in nezaščitena, za večino pa potrebujete dostopno kodo. A to še ne pomeni, da so plačljiva: stopite do informacijske pisarne ali receptorja in povprašajte. Drugače je z mesti, ki jih krasijo nalepke z napisom neoWLAN, saj gre za komercialno javno omrežje podjetja Mobitel. NeoWLAN pokriva lepo število ključnih lokacij v Sloveniji (seznam najdete na *www.neowlan.net/slo/3.php*), pet minut uporabe pa velja 50 sitnih. Plačujete s karticami ali po SMSih, ki bremenijo GSM-račun pri Mobitelu. Za kravatarje in turiste je zadevščina najbrž zanimiva, za splošne uporabnike pak bolj ne.



● Wardriverji imajo sloves pobalinov, ki preživijo za zastonjskim dostopom do neta in izkoriščajo slabo varovane WLANe. V resnici je početje nastalo iz mnogo plemenitejših razlogov.

BOJEVITA VOŽNJA

Wardriving označuje dandanes preživeto dejavnost mladih geekov ob zarji brezžičnih omrežij. Pet let nazaj se je le malokdo zavedal razlogov za zaščito svojega domačega WLANa, še manj folka pa je premoglo opremo, ki je poznala kaj drugega kot preprosto 64-bitno zaščito WEP. Računalniški zanesenjaki so zato na bicikle, motorje in v avtomobile tlačili brezžično opremljene prenosnike ter križarili po soseskah, iščoč zastonjski dostop do spleta. Kljub strašljivemu imenu dejavnost ni zrasla iz želje po škodovanju, temveč razširjanju zavedanja o pomembnosti ustrezne zaščite. Pravi wardriverji ne brišejo datotek, nameščajo trojancev in virusov ali spreminjajo nastavitev usmerjevalnika. Nekateri se celo zadovoljijo s kartiranjem prosto dostopnih omrežij in deljenjem informacij s svojo nalinijsko skupnostjo. Vendar se temu početju bolj natančno reče warchalking. Wardriving je fasal senčen sloves predvsem zaradi posameznikov, ki so ga izkoriščali za kraje internetnega dostopa, nadlegovanje nevednega ljudstva in celo anonimno spuščanje virusov v splet. Čeprav ni ilegalen, je torej precej nezaželen.

Po drugi strani wardriving v pravem pomenu besede danes zamira. Živelj se, zlasti v tujini, dokaj dobro zaveda pomena varnosti in uporablja napredne zaščitne prijeme, recimo WPA-PSK in filtriranje naslovov MAC. Primarni namen pobude je tako zadoščen in sedaj se z njo bavijo le še redki firbci ter škodoželjneži, ki si sploh ne zaslužijo naziva wardriver.


www.trendnet.com
mo·bil·nost (n.)
1. zmožnost se fizično premikati svobodno in lahkotno (npr. TRENDnetova celotna linija brezžičnih rešitev izboljša mobilnost tako da lahko delovna sila ostane priklopljena kjerkoli in kadarkoli)
Mobilni profesionalci niso nikoli zadovoljni z njihovim brezžičnim dostopom in prav tako nam ugaja. Seveda se lahko priklopijo v tisočih hotelih in internetnih kavarnah, na njihovem bazenu ali v smučarski koči, ampak vedno zahtevajo boljšo pokritost, izboljšano varnost in hitrejše prenose. S temi potrebami v mislih TRENDnet nadaljuje s ponudbo zadnjih in cenovno sprejemljivih brezžičnih tehnologij z namenom pomagati našim partnerjem redefinirati mobilnost na delovnem mestu.
TEW-611BRP
TEW-601PC
TEW-511BRP TEW-501PC
Super 108A+G
TEW-452BRP TEW-444UB
Super 108G
TEW-432BRP TEW-423PI
54G
EC d.o.o.
Metelkova 11, Ljubljana
distribucija@ecdoo.si, prodaja@ecdoo.si
Tel: 01/43-41-540, 01/43-41-546
Faks: 01/43-31-027
© 2006 TRENDnet. All rights reserved.
TRENDnet
WIRELESS
VOIP
FIBER
GIGABIT
ROUTERS
PRINT SERVERS
KVM



Konec pouka. Gremo v šolo.



Medtem ko se slovenski šoloobvezneži in tisti, ki tukajšnje klopi žulijo iz lastnih mazohističnih želja, že orenk spogledujejo z lokalnimi kopališči, mora taista klasa na Japonskem poletne počitnice čakati skoraj do konca tega meseca. LilDragon tokratno japanko posveti njihovemu trpljenju.

Da so med animeji pogosti tisti, kjer nadvse prikupne šolarke razkazujejo še bolj prikupne gatke v najbolj prikupnih, pregrešno kratkih šolskih krilcih, ni nobena skrivnost celo neukim. Toda včasih ne gre le za to. Čeprav se človek animejev z gatkami in z njimi povezanimi namigovanji hitro nažre, Japonci mislijo tudi na tiste, ki jim spomin seže dlje od muhe enodnevnice. Zanje so ustvarili marsikako serijo, ki šokira v vsakem delu. No, o teh kasneje, prej mi dovolite krajši izlet v japonsko šolstvo.

Mali Japončki obiskujejo šolo nekoliko drugače od nas. Njihova osnovna šola traja od šestega do dvanajstega leta, nakar se odpravijo na nižjo srednjo ('čugako' oziroma, kot bi rekle babice, nižja gimnazija). Mulci so uniformirani, po pouku se ukvarjajo z mnogimi krožki in se učijo kot nori, da bi prilezli v čim boljše višje gimnazije ('koko'). Tu se njihov pekel nadaljuje, saj se morajo učiti še bolj zagrizeno, da bi prišli na kar se da hudo univerzo – ampak ker tam ne nosijo več uniform, nas te ne zanimajo. Večina šolskih animejev se odvija prav na višjih srednjih šolah. Te niso več obvezne, vseeno pa se večina vpiše vanje in jih tudi zaključi. Kljub temu velja povedati, da se mulci več kot pri pouku naučijo med popoldanskimi inštrukcijami.

Pri obeh variacijah srednjih šol obstajajo privatne in javne, s tem, da so privatne 'elitne', torej tiste, kamor pridejo samo najbolj pametni in / ali največji piflarji, med javnimi pa so take z odličnim slovesom, take s povprečnim in take, kjer se nabirajo najbolj neperspektivni dijaki. Zdaj pa k animejem.

School Rumble

Od vseh treh predstavljenih je School Rumble najbliže temu, kar ste si doslej verjetno predstavljali pod pojmom 'šolski anime'. Ima vse, kar mora imeti: seksi dekleta z odličnimi 'osebnostmi' in manko osrednjih moških vlog. Žaromet je na Tenmi, punci v drugem letniku višje srednje šole, katere inteligenčni količnik je ranga okrasne cvetlice. Resda je strašno ljubka in ima nadvse dišeče gatke, vendar ji to kaj malo pomaga pri vsakdanjih težavah. Glavna med njimi je, da se je zatrapala v Karasumo, enega pametnejših dijakov v razredu. Ta seveda nima pojma, zakaj mala zamenja tapete vsakič, ko ga vidi. Enake probleme ima mladoletni prestopnik Kendži Harima, ki je šolo začel resno obiskovati le zato, da bi osvojil Tenmo. V tem primeru je ona tista, ki si ne zna razložiti, kaj se dogaja. Tako se Tenma in Harima vsak po svojih najboljših močeh trudita, da bi ju ljubljena oseba uslišala.

Najprej razčistimo, da Tenma ni zgolj nekoliko počasna. Deklič v vsej svoji možganski masi verjetno izkorišča vsega skupaj pet celic, zato ni presenetljivo, da počne traparije na vsakem koraku. V štirih od tistih petih celic je ves čas naložena slika Karasume, zato je jako nenavadno, da ji uspejo tako težavne operacije,



So Tenmo miselni napori pri pouku sesuli? Ah kje, verjetno spet obupuje nad propadlo izpovedjo.



Trenutek popolnega obupa, kakršni so pri Tenmi strašno pogosti. In v animejih nasploh.

kot je govorjenje med hojo. Kljub temu, da ji je treba priznati veliko prizadevnosti, bi jo čez čas najraje pobliže predstavil kaki trdi površini. Prav iz tega izvira dejstvo, da SR v primernih razmikih poleg lahkotne zabave prinaša še tisto dosti bolj koncentrirano verzijo. Od presenečenja nad neizmerno Tenmino neumnostjo in tem, kakšne genialno zamišljene načrte, da bi izpovedala ljubezen, ji uspe vedno znova uničiti, se boste držali za glavo, trebuh in, če ste posebej gibčni, še za kak del telesa.

School Rumble je posnet po mangi, ki ima do danes na Japonskem enajst zvezkov in ji videz likov v animeju sledi presenetljivo zvesto. To pomeni nadvse simpatično narisane like, kjer prevelike oči ne bodo motile niti najbolj sitnih. Poleg tega ima vse skupaj bonus v obliki odlično vpletenih, izjemno zabavnih vložkov, ki parodirajo od filmov prek drugih animejev do japonskih TV-serij. Tako Tenma v lovu za svojim dragim pribiciklira mimo slavnega tofu-AE86 iz Initial Dja, Harima izvede Neov manever iz Matrice in trenira a la Drunken Master, spomnijo se Madlaxa, Dragon Ball Zja, Power Rangerjev ...

Serija ima dve sezoni, prvo s 26 in drugo s 13 nadal-

jevanji (ki se trenutno vrti na japonski TV), povezujeta pa ju polurna filma. Na R2 DVDjih izven Azije School Rumble izhaja pri nemškem Tokyopopu.

Sakigake!! Cromartie Koukou

Ko se naveličate ljubkih deklic, je čas za prave moške. Oziroma pobe, ki to želijo postati. Oziroma mislijo, da so že, a gre žal za optično prevaro. Kakorkoli. Čas je za dijake najbolj nevarne, neurejene in neugledne šole v Tokiu!
Takaši Kamijama je bil preudaren, inteligenten in nekoliko preveč ponižen učenec, zato je močnejšim sošolcem pogosto rabil kot osebni suženj, hranilnik ali boksarska vreča. Iz primeža nasilnežev ga nekega dne reši sošolec, kar botruje novemu prijateljstvu – tako tesnemu, da se Takaši vpiše na najbolj mizerno višjo srednjo šolo v okolici, da bi ostal s frendom. Na žalost pa ta pogrne celo na sprejemnem izpitu, ki zahteva le sposobnost seštevanja. Tako mora poštirkani Takaši sam životariti v razredu, polnem pretepačev in izjemnih budal. Ampak na tej specifični šoli je moč najti še marsikaj bolj čudnega: visokoraslega tujca z močno porasčenimi prsmi in košatimi brki, ki ga imenujejo Freddie, ogromno gorilo, ki nosi zapestno uro, zna uporabljati mobilni telefon in se zdi pametnejša od vseh šolarjev, ter Mečazavo, ki je ... robot.



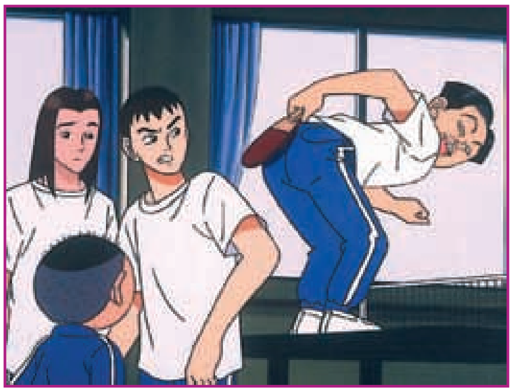
Če bi vas iz paralelke prišel pozdravit Fredi, bi verjetno tudi vi pisano pogledali, kajneda?

O nadaljevanki dosti pove že to, da ima pred začetkom namesto običajnega obvestila o zdravi distanci med televizorjem in gledalcem obvestilo o tem, naj otroci ne posnemajo junakov, sicer bodo pristali v zaporu. Jasno, zakaj čeravno med dijaki ne bi bilo inkarnacije pevca Queenov, ki v šolo prijezdi na konju, robota, ki spominja na pločevinko kokakole, in gorile, ki trik z banano na stropu reši s hišnikovo lestvijo, šola niti najmanj ne bi bila normalna. Učitelji so v njej občasne pojave in vse se vrti okoli surovežev v Takašijevem razredu, pri katerih je urnost pesti še najmanjši problem. Modeli recimo premorejo tako nadmočno sposobnost logičnega sklepanja, da menijo, da mora biti Takaši kot edini piflar med njimi gotovo najmočnejši in najpogumnejši, da sploh upa stopiti v razred. Absurdi se nizajo hitreje kot govorjeno besedilo: najbolj nasilnemu dijaku v vsem letniku postane slabo v slehernem prevoznem sredstvu, enemu od fantov čopek na betici valovi in vibrira, robot je štor z elektronskimi napravami, TV-komedijanta pa nosita rožnat kostum zajčka in bel kostum medvedka. Tako ali tako režija in scenarij nenehno parodirata filme s slabimi fanti, od vesternov prek mafijskih kriminalk do samurajščin.

Tudi Cromartie je posnet po mangi, kar je jasno že v prvem nadaljevanju, ko se pripovedovalec brez sramu sklicuje na dogodke v njej in tako od gledalca zahteva, da jo prebere. 26 x 12 minut bizarnosti, ki jih ne boste tako kmalu pozabili, lahko dobite na R1 DVDjih ameriškega porekla ali drugoregijskih angleškega, kjer serija izhaja pri AD Vision.

Ping Pong Club

Definitivno najbolj odštekana od vseh treh je serija o šestih dečkih, ki jih druži šolski namiznoteniški klub. Vsak od njih ima kak defekt, predvsem pa je serija polna sprevrženega humorja na ravni prijazne male hrčice Ebichu. Skratka, klub na nižji srednji šoli Inaho ima zgolj šest članov, od katerih je le eden pri stvari s srcem. Ostali so tam z drugimi telesnimi deli. In s puberteto. Takeda, predsednik in edini, ki mu pink ponk res leži, se soigralce neumorno trudi motivirati za resne treninge, a neuspešno. Kinošita, ki je na prvi pogled Takedin zaveznik, oblači trenirko samo zato, da privlači dekleta, Izava bi raje boksal, vsaka Maenova celica je prežeta s perverznostjo, Tanaka je škrat, ki skuša pogledati pod vsako krilo, Tanabe, ki je očitna personifikacija Amerike, pa je s svojimi vonjavami smrtonosno biološko orožje. Maeno in Izava imata praktično za vsak prizor krajši skeč, ki najpogosteje predstavlja tipična japonska zakonca, občasno pa tudi sadomazo parček ali jakuze. Na politično korektnost se seveda požvižgata. Ko mentor dekliškega kluba za namizni tenis sklene, da se morajo fantje umakniti in telovadnico prepustiti njegovi ekipi, mora teh šest lojev napeti vse moči za zmago na okrožnem prvenstvu ...
Ping Pong Club je kot Jackass, pomešan z Monty Pythonom. Čeprav ima razumljivo, zelo preprosto zgodbo, ta skače čez prepreke, katerih večina tako ali drugače vključuje goloto. Daleč od tega, da bi ta bila samo ženska. Res je, da tu ni eksplicitne spolnosti, je pa zato nakazanih in namigovanih dosti več reči, kot jih boste videli v povprečnem ecchi-animeju – oziroma, drugače rečeno, večina namignjenega vključuje dosti bolj skrajne prakse. Vsekakor si boste zapomnili nauk, da mali sprevrženčki ne smejo zalezovati dodobra nasekanih žensk. Deklet pa v seriji, ki je sicer namenjena fantom, skoraj ni. Pojavljajo se sicer ženske obline, toda edina baba z omembe vredno vlogo je menedžerka kluba. Njena stimulacija fantov vključuje sukebe (perverznosti) z zmagovalcem turnirja ...
Ne bo veliko presenečenje, če povem, da tudi Ping Pong Club temelji na mangi, šteje pa 26 nadaljevanj. V Ameriki jo je CPM na DVDjih že izdal celo.



Cenzuriran prizor z enega od treningov namiznoteniškega kluba. Sicer bi bi bil Maeno brez gat. Smola.

HOODWINKED

Klasične pravljice spod peres Andersena in bratov Grimm so že ničkolikokrat prišle prav snovalcem pisanih premikajočih se podobic, začenši z Disneyjevo Sneguljčico izpred častitljivih sedemdesetih let. A oklepanje neizbežno ponošenih povesti je povozil čas in sodobne risulje ponarodelosti često uporabijo le za ogrodje ali začimbo bolj ali manj izvirne zgodbe. Pet let tega je na ta način slavil prvi Shrek, najti pa je tudi kako drugo, manj znano, a nič manj vrhunsko tosortnico, še nesfiženo z armado nadaljevanj in odvrtkov.
Hoodwinked se tako poloti vijuganja štorije o Rdeči kapici in jo vplete v širši okvir skrivnostnega izginjanja knjig z recepti, zavoljo česar gozdne pekarne in slaščičarne masovno zapirajo duri. Kapica, volk, babica in drvar z znanim, a prijetno predrugačenim incidentom skalijo hostni mir, zato jih pobaše policija. Med zasliševanjem vsak od njih poda svoj pogled na dogodke in postopoma se razkrije, kaj pravzaprav tiči za rdečkinim pohajkovanjem po borštu, transvestitenjem ciničnega volka v babico ter drvarjevim vlamljanjem v hišo ob zverinskem tuljenju ter opletanju s sekiro, da o babičinih skrivnostih ne govorim. Visoko stiliziran videz je nekaj res posebnega in čeprav so zlasti človeški obrazi nekam plastični, noro zamišljene humanoidne živali premorejo hud zapomnljivostni potencial. Ta ni omejen na glavne like, saj najbolj carujeta prav dva stranska: volkov hiperaktivni veveričji pribočnik in pojoči kozel. Čeravno nam je slednjega dano zreti in sluhati le prgišče minut, se jodlanje in legendarni multi-tool rogovi suvereno ugnezdijo v pred pozabo jako zaščiten predalček možganov.



Resnobno pravljico bi ob jodlajočem rogatcu vrglo božje, v Hoodwinked pa paše kot rukola na pico.

Žiletkasti dvogovori kar prekipevajo od izmislekov in v navezi z značajsko izpiljenimi junaki izpadejo še simpatičnejši, ker se animiranka jemlje z zdravo dozo hudomušne samokritičnosti. In kot bi vsi smejalni ter sive celice šlatalni dražljaji ne bili dovolj, je pridodanih nekaj s svetlečo odliko udejanjenih muzikaličnih, pa tudi ščepec res hecnih pretepalnih sekvenc z valjarji in slično neobičajnimi krepeli, tako da paket kar poka od iskrivosti. S svojo uro in četrt sicer ne spada med najdaljše, a mu jedrnatost zaradi nenehne dogajancije in nerazvlečenosti zgolj koristi.
Hoodwinked je ena redkih modrokrvnic, ki jih je užitek gledati večkrat, in je nerazvpitosti navkljub ne bi smel prezreti noben ljubitelj risank, ki nekaj da na širino svojih obzorij.
Za Hoodwinked je treba pobrskati med čezlužnimi DVDji, ampak verjemite, se splača. **Navi**

PIRATS OF THE CARIBBEAN 2

Alias Mrtvečeva skrinja, kar namiguje na ornamentiran zaboj, ki si ga lasti turbo negativec sedmih morja, devetih skorbutnih zadahov in enajstih sprevrženih papig. To je Davy Jones, poveljnik legendarne ladje duhov Leteči Holandec, na katerega je najbolj gejevski kapitan širšega karibskega območja, Jack Sparrow (Johnny Depp), navezan s krvnim dolgom. Pa je treba vedeti, da je ime Davy Jones širša prispodoba, ki so jo mornarji uporabljali za oznako zlobneža, ki predseduje vsem hudobnim duhovom v morju? Si moral za uživanje v filmu igrati The Curse of Monkey Island in v njem od nadebudnega gusarja Wallyja (lol) slišati postavljanje "I'm so tough that in high school I stuffed Davy Jones in his locker!"? Kaj še. Za Pirate s Karibov 2 ti ni treba zreti niti prvega dela, saj ti film priročno razloži vse – nakar je itak najbolje, da pošlješ možgane na pašo, zakaj potreboval jih več ne bodeš. Hey ho, and a bottle of rum!
Toda ob takem žurerskem popkorn spektaklu, kot je Dead Man's Chest, sive mase v kino ni treba prinesti. Izdelek je sicer raztegnjen ter se z dvema urama in pol kar vleče, zaključi se z viscem (cliffhangerjem :)) in zaradi manka globine, kot jo je znal epski avanturi vdihniti Jackson v King Kongu, v spominu ne bo ostal. A če si star nekako štirinajst let oziroma se znaš v to stanje misli postaviti, boš jadrno užival v meče sukajoči, barke potapljajoči, prešvicane gate vohajoči, zaklade odkrivajoči, slanikastim pošastim (glavno vlogo ima ogromna hobotnica, kraken) & kanibalskim domorodcem bežeči, staromodni in prostodušni avanturi, kakršnih ne bi snemali več, če bi Bruckheimer in Verbinski ne zavohala zlatnikov, arrr. Vse je na svojem mestu, od preganjanja po palubah prek peresno lahke ljubezenske zgodbice s Keiro Knightley (2 x arrr!) do fantazijskih zlobkotov, ki imajo tokrat dodelano ribjo obliko, elemente pa drži skupaj izredni Johnny Depp, ob katerem si ne moreš kaj, da se ne bi stalno režal. Shiver me timbers, prijetna karibska avanturica je tole in komaj čakam tretji del, ki naj bi, avast!, prispel že naslednje leto.
Mrtvečeva skrinja zapluje v slovenska pristanišča 27. tega meseca. Če jo boste sneli s Piratesbaya, si zaslužite, da zaplešete poskočnico na špagi in da vas namlatijo z mačko z devetimi repi. Okej, dovolj. **Sneti**



Yo ho ho, a-pirating we go. If we're parted by a sword, we're sure to meet below!

SUPERMAN RETURNS

Superman se vrača pravzaprav ni film za otroke. Niti ni film za tiste, ki pričakujejo lahkotno superherojsko zabavico. Šur, režiser Bryan Singer, ki se je za ta projekt odpovedal X-Men 3, se čuti dolžnega poskrbeti za dozo specialnoefektne zabave. Superman zato rešuje babe v nevarnosti, ledeno diha, ustavlja krogle z junaškimi prsmi in očesom, iz tistega pošilja toplotne žarke, rentgensko gleda, varno dostavlja na tla avione ter, jasno, frči do stratosfere in nazaj. Celo orenk nad njo, saj se film otvori tako, da se Kal-El vrne na zemljo po petletni odsotnosti, ko je skušal najti rodni planet Kripton. Hkrati Nadmož dokaže, da je v primerjavi s hordo posnemovalcev totalen slaboritnež, saj v boju s premetenim plešastim zlikovcem Lexom Luthorjem in njegovo kriminalno bandico na svoja pleča prevzame selitev celega kontinenta. Dobesedno. Požrita se, Batman in Pajkopob.
A kljub vsemu temu in imidžu Supermana v glavah neukih, ki ga imajo za enostavno figurico iz bednegabednega stripovja, je Superman Returns dve uri in pol dolga zmaga metaforičnosti nad najstniško direktnostjo, globine nad običajno stripovsko-akcijsko plitkostjo, čustev nad praznino. To je film, ki so ga naredili stari fani stripa, ki so zrasli z njim in zdaj štejejo trideset, štirideset let, za prav take fane stripa. Zato gre za logičnim felerjem in raztegnjenosti navzlic inteligentno razdelavo izvirne klasike, ki preseneča zlasti na prispodobni ravni. Ta Superman je pisan zbor mitoloških junakov, božjih lastnosti in človeških napak. Je mogočen, a ranljiv (kriptonit ga spremeni v padlo božanstvo, ki ga barabe, ne bodi len, namlatijo kot vola); vzvišen, toda sočuten; obdarjen s turbo močmi, vendar dolgo ne zaupa v svojo vlogo rešitelja. Posebej pa se ne znajde v morju čustev, ki se pletejo z Lois Lane, privlačno novinarko, ki je medtem dobila otroka in živi z drugim moškim. Superman je Herkul, Ahil, Atlas, a tudi Prometej; je hkrati bog in človek, tisti, ki ustvarja pregovorni ogenj, ter tisti, ki nam ga daje. In kje je v vsem tem Loisin sin – je Supermanov ali ne? Je to v ganljivi sliki razmerja med očetom in sinom sploh pomembno?
Na vsakem koraku obilujejo reference, metafore, velike, izpiljene ideje, ki jih tisti brez zadosti pojma o mitologiji in Bibliji, pa tudi popularni kulturi in stripih, ne bodo zaznali. Tako kot ne oni, ki a priori zavračajo možnost, da lahko stripovski superjunaki povedo marsikaj naprednega. Ker je takih levji delež, bo večina iz kina bržda odkorakala nezadovoljna, z občutkom opeharjenosti, saj bo Superman zletel nad njihovimi glavami. Toda oni, ki posedujejo dovolj znanja in srca, bodo v Supermanu se vrača prepoznali čudovit zelenkast kristal. Dobrodošel spet med nami, Kal-El. Svet te potrebuje.
Superman se je vrnil 13. julija. **Sneti**



Za glavno vlogo so dobili neznanca, kar je kul. Si predstavljate, da bi najeli Brada Pitta?

Egotrip v mnogotero

Aggressor se obregne ob everkvestovski podtip masovk. Posledično si na dvorišču izkoplje zaklonišče, kjer ždi s policijskim varovanjem.

Masovne nalinijščine, alias mmorpgji so zanimive zverinice. Že če odmislimo nekatere očitne samosvojosti, ki so jih prignale s seboj, na primer sekundarno ekonomijo in polnage plešoče vilinke, trčimo ob hecno dejstvo. Nenavadno velik odstotek ljudi, ki so jih dotične zverinice posredno ali neposredno šavsnile, ugriza namreč zlepa ne pozabi. Najsi gre za fanatike, ki raje shirajo pred zaslonom, kot da bi zamudili krepavanje kakega šefa, ali abstinente, ki pestujejo molitvenik in razglašajo prihod tretjega Antikrista (v podobi spletnih frpjev, kakopak), ti špili redkokoga pustijo ravnodušnega. Jah, boste rekli, verjetno so posredi denarci za naročnino, saj se odnos do česarkoli vedno prečisti, ko zažvenketajo cekini. In igranje v mnogo je samo po sebi za številne svetlobna leta nad puščavništvom ... A ne gre le za to, ooo ne. Kdor reči pozna, se bo bržda strinjal z menoj, da so mmorpgji prve generacije predstavniki samosvojega špilavnega in razvojnega modela, ki ima zlasti to lastnost, da je podlegel fiksom denarcev direkt v žilo.

Nekateri se še dobro spomnimo, kako nam je bilo ob prvem padcu v širni nalinijski svet. Kamorkoli je nesel pogled, eno samo neznano prostranstvo, ki je kar klicalo po vpijanju naše prisotnosti. Razgiban, nepredvidljiv in skrivnosten svet, predvsem pa obilica možnosti, tako da na začetku človek sploh ni vedel, kaj bi jel početi (zadaj se rola Rozalla: Are you Ready to Fly). A če našteto še sliči peščici modernejših 'odklopljenih' frpjev, se mmorpgji od stare podlage odlepijo, ko naletimo na soigralce s podobnimi problemi in cilji ter kajpada začetnike – n00be, ki si za vrat nakopljejo pol cone beštij, nakar bežijo naokoli, deroč se "P0M4GAJT3!!111!ena." Slejkoprej jih vzljubiš, ker so fin izvor zabave. Skratka, internetne domišljijskoigralne svetove na začetku tvorita noro raziskovanje in napredovanje – tisto, kar otrok v nas vselej tako rad počne. Ker so vključeni živi soigralci, ne raziskujemo le umetnega sveta, temveč tudi ljudi okoli sebe, ustanavljamo skupnosti in smo del neprestanega dinamičnega dogajanja. Ni jih malo, ki igrajo predvsem zaradi spoznavanja drugih ljudi, organiziranja dogodkov, prijateljstev. Tovrstne skupnosti so v bistvu jedro dogajanja, kjer rulj v herojskih borbah grozečega zmaja skrajša za obe glavi in še kak krempelj. Idila.

A pokukajmo zdaj v pogovor stereotipne gilde, ki se pripravlja na spopad s superduper šefom, Temnim Lordom Kaotičnih Ščinkavcev (ali karkoli že je).

(Guild)(Lolek) ej men je dolgcajt od tega nabiranja, gremo počet neumnosti
(Guild)(Bolek) nah, čaka nas še celo popoldne farmanja za potione pa naš tank rabi več odpornosti, če ne nimamo šans

Ahem, očitno je treba pred junaškim bojem z inkarnacijo zla nekaj malega postoriti ... Recimo več mesecev iskati primerno opremo in goro surovin za napitke ter postranske reči. Ne glede na velikost gilde oziroma ceha.

(Guild)(Orly) A je še kdo tle za XXXXX bossa?
(Guild)(Yarly) Nisi bil tam že petkrat danes?
(Guild)(Orly) Ja, ampak Ultimate Sword of Pwnage +15 ni padel, ma samo 2,5 % možnosti za drop ....
(Guild)(Nowai) Srečnež. Jaz že dva mesca farmam reputation za p%&$#ani Talisman of Complete, Total & Absolute Power, tolk da se mi ne strga ...

Hakeljc je v manku sveže vsebine. Vsaka igra se sčasoma začne ponavljati in pri tako kiklopskih skupkih kode, kot so spletščine, je to še tolikanj bolj pereča težava. Po naivni logiki luzerskega kupca bi morali ustvarjalci mmorpgjev zato neverjetno vztrajno iskati načine, kako zlasti endgame, zaključni del, napraviti privlačen ter zanimiv. Toda avtorji prvih velikih nalinijščin, predvsem EverQuesta, so brž dojeli, da se jim sploh ni treba truditi, saj je folk z igro in svojimi liki tako zasvojen, da je dovolj korenček na palici nekje dva kilometra spredaj, pa toliko, da se ne bodo pobili med seboj, da bi ga dosegli. Poleg tega so izkušnje pokazale, da se veliko igralcev špila v povprečju naveliča po kakega pol leta, medtem ko so mu ostali pripravljeni obljubiti večno zvestobo, četudi vegetirajo zraven ob plesnivem kruhu. Strategija je jasna: rukni v endgame toliko vsebine, da bo folk ravno še pripravljen plačevati naprej, več se pa niti pod razno ne naprezaj, ker se ne splača.

Veste potemtakem, v čem je World of Warcraft v resnici dober? V tem, da je EverQuestov model prignal do popolnosti. Barvit svet na začetku vleče kot hudič in napredovanje je hitrejše kot kjerkoli drugje. Igričar proda Blizzardu svojo dušo – nakar se začne prefinjenjo uvajanje v klasično spletnofrpjsko tlako, 'grind', kakor v žargonu imenujemo nenehno ponavljajoče se, ne ravno zabavno igranje, da bi na ta ali oni način izpopolnili svoj lik. To je v obliki leveling-upa srž vsega igranja domišljijskih vlog, toda na vsemreži princip doseže zlodjevske proprce. Prav počasi, da mnogi tega sploh ne opazijo, potrebuješ vedno več časa za vedno manjše korake v razvoju, dokler ne dosežeš točke, ko moraš za malone zanemarljiv napredek trdo garati tedne ali mesece. Standardni prijemi vključujejo kak posebej fleten predmet z obupno nizko možnostjo, da ga na določeni zverini dejansko najdeš, zaradi česar je treba tozadevno temnico obiskati petdesetkrat. Nadalje je tu 'reputation farming', ki zahteva mesece stalnega pobijanja enih in istih beštij, da se pobratimo z neko obskurno skupino NPCjev (Non Player Character - lik, ki ga vodi računalnik), ki nam odstopi specialno robo. Ja, uuuu. A WoW gre še dlje, saj napravi tlako celo iz PvPja (igralec proti igralcu)! Zmagovanje v Bojiščih prinaša čast, ki se nabira in nam viša čin. Toda pazite, pri tem tekmujemo z igralci v lastni frakciji, kar nazadnje pripelje do tega, da je treba za najvišji čin v Bojiščih igrati neprenehoma več mesecev po dvanajst ur na dan. Ni čudno, da se ljudem, ki to poskušajo, igra praviloma zagnusi.

Iz lastnih izkušenj se mi zdi najbolj zanimivo, kako pohlevno so ljudje pripravljeni nase navleči delavsko suknjo in sesti za tekoči trak. Razvijalcem ni treba drugega kot zahakljati jih na začetku, nakar si itak sami še nekaj mesecev lažejo, da se bo stanje izboljšalo. Pa se ne, ker je to klasični igralni model spletnih frpjev prve generacije (EQ, Lineage, WoW). Temu je prikrojeno vse, od skrbnega dodajanja malenkostne vsebine do komercialnega oddelka, ki ima vselej polna usta izjemnih novosti, ki so povečini le reciklaže obstoječega. Ampak, kakor pravi Alain de Botton, ljudi, z izjemo Sokrata in Jezusa, matra 'skrb za status', zaradi česar bodo vedno hoteli naspidiranega konja, svetleč se oklep, večjo bajtico. Enako kot so stereotipni sosedje zavistni nad avteki v domači ulici, se na liniji odvija podobno tekmovanje v fovšiji. Le da je njegova podlaga v iluziji, da izkušnje in predmetovje dejansko nekaj pomeni; da bo igralec car in ga bodo oblegale polnage plešoče vilinke. Da bo imel moč, vpliv. Kot v resničnem svetu so pripravljeni za to delati, in to trdo. Igra ni več igra, je preizkus v tem, koliko je posameznik pripravljen trpeti v gonji za hranjenjem svojega ega, koliko je vreden neke imaginarne časti, spoštovanj, česarkoli že. Dasiravno gre le za privid tega, da je repetitivno delo v domišljijskem svetu nekoga drugega nekaj vredno. Za tiste, ki odpadejo oziroma spregledajo, postane špil ali kar zvrst utelešeno Zlo (na uredništvu Jokerja takih ni malo), za preostale droga.

Na koncu velja poudariti, da igranje omenjenih spletnih frpjev kljub problematičnim temeljem ni nujno zavrženo in človeka nevredno. Vse je odvisno od tega, ali smo se sposobni ustaviti, ko se igra pravzaprav konča in je pred nami le še futranje ponosa. Ni jih malo, ki v skupnem trudu dejansko uživajo in je to zanje nek način samopotrditve, zaradi katerega so uspešnejši v real lifu. Ostali pa bomo zaprmej skušali podpreti originalnejše nalinijščine z manj simuliranja proletariata, denimo Karibske Pirate, EVE Online ali karkoli je že na obzorju.

Poletna romanca

Ko je iz vode prišla na plažo in se zleknila na brisačo, mi je silovito stopil. Njeni dolgi, črni lasje so se lesketali in bradavice je imela rahlo trde. Nikjer ni bilo nikogar, le zahajajoče sonce je barvalo njeno kožo in mojo mogočno batino, ki sem jo komajda skrival v kopalkah. Najlepše pa je bilo to, da sem vedel, da je moja. Vsak trenutek teh čudovitih počitnic bo prežet z njo. Poljubil sem jo. Pogledala me je, me rahlo krcnila po nosu, nato pa mi je nežno zašepetala v uho:
»Preden greva nazaj v klimatizirano hotelsko sobo z razgledom na morje, bi ti ga rada čutno pofafala, nato pa me lahko nategneš v rit.«
Pogledal sem jo, hotel sem nekaj reči, a mi je glas zastal. Iz oči so se mi ulile solze.
»Ljubim te,« sem zašepetal. Sonce nama je pomežiknilo iz daljnega horizonta.

* * *

V sejni sobi je bilo vse tiho. Malce nelagodno sem se presedel. Simulacije je bilo konec in vsi so se počasi izklapljali. Ostarel možak v lepi obleki poleg mene je rahlo zakašljal. Opazoval sem jih, kako strmijo predse in globoko dihajo. Deset možakarjev, vsi v letih, nekateri plešasti, drugi šarmantno sivi. Glavni med njimi, vodja, je sedel na čelu mize, nasproti mene, in se smehljal.
»Mojster ste,« je rekel. »Mojster. Brez besed sem. Taka domišljija. Ti neverjetni detajli. Tako čudovito sonce. In morje ... to neskončno morje. Prodali jo bomo kot paket za mlade avanturiste. Gotovo bo izjemna uspešnica.«
Vsi so zamrmrali in začeli ploskati. Nekateri z dobrimi koleni so celo vstali.
»Hvala,« sem zadovoljno rekel.

* * *

»Plačilo bo tako kot vedno,« je rekel vodja, ko sva se z dvigalom spuščala iz sejne sobe naravnost v vežo.
»Vrhunsko,« je dodal in se zarežal.
»Nočem denarja,« sem rekel.
Dvigalo se je ustavilo, vrata so se odprla. Vstopila je rjavolasa lepotica in se nama nasmehnila. Dokler ni čez nekaj nadstropij izstopila, sva bila tiho. Vprašanja so visela v zraku. Ko sva naposled ostala sama, se je vodja obrnil k meni.
»Kaj pa? Kaj, če ne denarja?«
»Na morje bi šel,« sem rekel. Še preden je lahko odgovoril, sem nadaljeval: »Vem, da je skorajda nemogoče. A vem tudi, kakšne zveze imate. Uporabite jih. Prosim. Že dvajset let delam za vas in ničesar nisem zahteval. Ničesar prosil. Samo to. Prosim.«
Bil je tiho vse do pritličja. Ko sva izstopila iz dvigala, mi je dal roko in brez besed odšel. Steklena vhodna vrata so se odprla in potopil sem se v hrup ulice.

* * *

Doma je bilo malce prehladno, zato sem zagrozil klimi, naj se neha zajebavati. Vedno mi je bilo žal, da sva kupila model s smislom za humor. Žena me je čakala v kuhinji in jedla. Zadovoljno sem jo pogledal. Kljub temu, da sva bila že malce v letih – ona jih je štela petintrideset, jaz sem bil dve leti starejši – je bila še vedno videti vrhunska. Ni potrebovala nosilca za trebuh, jaz tudi ne. Sicer je komaj hodila, ker so ji kolena počasi odpovedovala, ampak se nisem pritoževal, saj nisem bil dosti boljši. In kjer je bila večina najinih prijateljev na invalidskih vozičkih, sva se lahko midva prosto premikala po hiši. Navsezadnje imam borih 167 kil, ona dvajset manj. Povem vam, mnogi moški ne morejo odmakniti pogleda z nje. Njihova tristokilogramska babja zmeneta pa zelenijo od zavisti.
Odprl sem hladilnik, pa me je ustavila:
»Danes bi ... seksala,« je rekla. Nasmehnil sem se.
Šla sva v spalnico in se ulegla na posteljo, jaz pa sem pritisnil na gumb. Strop se je odprl in kovinske roke so šinile proti nama, vsaka je nosila drugo hrano. Zgrabil sem tisto s posebno brazilsko čokolado, medtem ko je žena posegla po sacher torti. Gledala sva se v oči in jedla in jedla, drobtine so padale po mojem trebuhu, ona je imela joške vse zamazane od marmelade. Nadaljevala sva z jastogom, pa piščancem v sladko kisli omaki, nato sta prišla puran ter pire. Kmalu nisem mogel več, umaknil sem pogled in nehal jesti.
»Moški,« je prhnila in me zadela v obraz s koščkom puranjega bedrca. »Vedno moram sama poskrbeti zase.«
Nato je nekaj časa še jedla, nakar je pritisnila na gumb in roke so se zložile, strop se je zaprl. Nekaj časa sva ležala v tišini, ki sta je motilo le moje spahovanje in njeno prdenje.
»Si kdaj razmišljal, kako je na morju?« me je vprašala. Bil sem tik pred tem, da zaspim.
»Ne,« sem se zlagal. Resnica je bila, da sem zadnjih nekaj let razmišljal samo o tem.
»Pa ravno ti,« je rekla. »Veliki vizualni kreator. Kako že gre geslo vaše potovalne agencije?«
»Dopust, o katerem ne morete niti sanjati – ker nimate podlage,« sem tiho rekel.
»Vidiš,« je odgovorila in tiho, a na dolgo prdnila. »Ti pa jo imaš. Samo deset vas je na svetu. Ohranili ste spomine stare generacije. Genetska napaka ... Vendar tako prijetna,« je zavzdihnila. »Kaj bi dala za take spomine.«
»Le spomini so,« sem zamomljal. »Stokrat boljše je to, da se lepo priklopimo, odsanjamo dopust, pa je. Zaspi zdaj.«
»Saj nimamo izbire,« je rekla. Čez nekaj časa sem zaslišal njeno smrčanje. Dolgo nisem mogel zaspati. Spahovalo se mi je, dvakrat sem bruhal kar po sebi. Naposled sem zaspal in sanjal neskončno modrino in šumenje oceana.

* * *

Žerjav je škripal, ko me je dvigal na avion. Kljub vsemu nisem mogel sam po stopnicah.
»Kaj si rekel ženi?« me je vprašal vodja, ki je ostal na stezi in me zaskrbljeno gledal.
»Da potrebujem nekaj časa za ustvarjanje,« sem odgovoril. »Pa napolnil sem ji hladilnik, tako da je srečna.«
»Res lepa gesta,« je rekel vodja. »Jaz svoji to poklonim samo za obletnico.«
Zarežala sva se, nato mi je pomahal. Ko je avion vzletel, sem zaprl oči in mislil na vse drugo kot na to, kaj me bo čakalo na mojem prvem pravem dopustu.

* * *

Pred mano se je razprostirala gromozanska luknja, do kamor mi je segel pogled. Čutil sem pesek, ki me je žgal skozi čevlje.
»Si predstavljaš, da je bila ta rupa še pred pol tisočletja polna vode?« se je nasmehnil pilot in mi pomežiknil. V rokah je držal veliko puško. Za vsak slučaj, je rekel. Bila sva čisto sama, saj je bil dostop do bivšega morja strogo prepovedan. Vsako daljše zadrževanje se je lahko zaradi nestabilnega ozračja končalo tragično.
»Greva,« je rekel.
»Samo še malo,« sem zašepetal. Slišal sem šumenje. Prelepo, nežno šumenje.
Pilot je naenkrat zakričal, dvignil puško in ustrelil. Kakih deset metrov pred nama se je na tla zgrudila čisto suha postava gole ženske. Dolgi, temni lasje so ji prekrivali obraz.
»Menda jih je le še tisoč,« je rekel Pilot in olajšano zavzdihnil. »Vedno si želijo ujeti koga od nas, saj jim zadostujemo za en mesec. Živali pač ni več na pretek,« se je zarežal in trebuh se mu je zatresel.
S pestjo sem ga udaril v obraz, da je padel, mu vzel puško in ga ustrelil v glavo. Nato sem legel poleg mrtvega dekleta in mu odstranil lase z obraza. Če mi ne bi penisa ob rojstvu po ustaljenem postopku kirurško odstranili, bi mi gotovo nabreknil. Takrat se je šumenje vrnilo in zdelo se mi je, da na koži čutim slano vodo. Počutil sem se sto kil lažjega in globoko sem zadihal. Božal sem deklico in začel jokati. Kri iz luknje v njenih prsih mi je mezela med prsti. Od daleč sem videl predstavnike njene vrste, ki se mi približujejo.
»Saj je vseeno,« sem ji rekel. »Ljubim te.«
Kamen, ki me je zadel v glavo, sploh ni bolel. Bližina oceana je izbrisala vse, kar je obstajalo do sedaj.
Moja poletna romanca je bila naposled popolna.

Kontejnerus



avtor ALEKSANDAR ŠUJDOVIĆ | DEL TEKSTA | SOBNA PEČ Z ODPRTIM KURIŠČEM | SPLAVILO | KRAJ NA OTOKU PAGU | ŠVEDSKI PISATELJ HANSSON | KOLESARSKI DIRKAČ BONČA | IGOR TORKAR | STARA ENOTA ZA MAJHNE TLAKE | ALŽIR. PRISTANIŠČE | OMARA ZA SKLEDE | LETOVIŠČE NA VZHODU SICILIJE

LASTNOST TERENA Z VELIKO SKAL
TAB KEY NA TIPKOVNICI
VARNOSTNO RAZSTRELIVO
PLUG
UROŠ ROJKO
IZVIR
SPLETNI ISKALNI STROJ
AMERIŠKA PEVKA (TINA)
GOSLI
NAVLAKA
MESOJEDA ŽIVAL
DARGO MAKUC
OBRABA SKLEPA
risba KIH
PREBIVALEC ARAGONIJE
IZDELOVALEC INTEGRIRNIH VEZIJ
IGOR DEKLEVA
RDEČI KRIŽ
ČEŠKI PEVEC (KAREL)
PRIPADNIK ILIROV
SL. SKLAD. (BLAŽ)
RIM. DUHOVI UMRLIH
MORSKI SESALEC
ZASTAREL MIKRORAČUNALNIK
CESTNO VOZILO
REŽISER WELLES
SL. HEROJINJA (MILKA)
BLAGO
GENOCID
PEVKA Z NIZKIM GLASOM
ANTON TROST
FR. DEPARTMA
INDIJ. Ž. OBLAČILO
PESNIK KONJAR
AM. IGRALEC (DICK)
GLAS, TVORJEN V ŽRELNI VOTLINI
AMERIŠKI INDIJANEC
POVABLJENEC
SIPEK PESEK
HIPEC
ŠPORTNI REKVIZIT
ORANŽADA
Ž. OPERNA VLOGA
SL. SKLAD. (ALOJZ)
GR. BASNOPISEC
NAGON
AMERIŠKI PISATELJ MAILER
WILLIAM TUBMAN
IZDELOV. REKLAM
PRIPRAVE ZA IGRANJE OTROK
PISATELJ CANETTI
GR. MATI BOGOV
ZDRUŽEVANJE
BIBLIJSKI OČAK
VRSTA EL. POŠTE
T(O)Č
AVTOR APL JEZIKA
KALCIJ
NAŠ SLIKAR (FERDO)
SL. PEVEC (MODEST)
RASTLINA ŽABICA
PRITRDILNICA
IT. PEVEC (ARTURO)
OTILIJA
EDEN OD ČUTOV
HITROST POTEKA
NIZOZEMSKA
FILE
MESTO V UZBEKISTANU
MERILNIK VRTILNE HITROSTI
OLIVER (KRAJŠE)
TEMNI DEL DNEVA
ATLET ZATOPEK
JUDOVSKI JUNAK
SREČKO KOSOVEL
NEVOŠČLJIVOST
TIP AVTA VOLKSWAGEN
MADŽAR. Ž. IME
NAŠ PESNIK (FRANCE)



Pravilno geslo prejšnje kražke je bilo seveda TO NI GOLF NITI KRIKET. Ste se kar izkazali v prepoznavanju športov. Pošljite nam iz slik izhajajoči gesli, napisani od vas na kartonsko glasovnico.

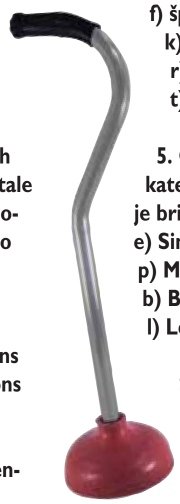
Nadsrečni nadizžrebanci so sledeči nadljudje:
Mišo Frajle iz Trbovelj (Panzer Elite Action),
Uroš Skuk iz Cerknice (Black & White 2),
Urban Fleishcman iz Mengeša (Getting Up).

Nagrade: različen stuff, katerega konkretnosti naj ostanejo skrite.

Poleti glede izdajanja bleščeče novih in kričeče praznih špilov vlada zatišje. Da imamo skrotovičenci ravno sedajci največ časa, je brez dvoma jako protislovno, vendar more tako končno na vrsto priti igrovje, ki se na čakalni listi praši že leta. V primeru tripanja na pustovščine je to seveda nebroj starih legendarnic, brez namudrenja katerih se nihče ne more oklicati za pristnega avanturofila. Če ste jih že vse premleli, ala vam vera, v nasprotnem primeru pa le prigriznite kak lovkast prisesek, opičje bedro, obaro iz sadističnega zajca ali kaj četrtega. Oboroženi z memoriziranimi obskurnostmi in prgiščem splošne razgledanosti boste namreč lažje ukrotili spodnje zlobne pitalice. Najumnejše čakajo avanturistične dobrote in nesmrtna slava, vsem pa smo prijazno pripravili detajlen pomagalnik. Locirajte pisalo in ga uporabite z v farbovitežu najdeno dopisnico. Nato se namažite s kremo proti melanomom, navlecite mamine sončne špegle in klobuk z rožo ter pokracani kartonček oddajte lokalnim poštnim inštancam. Vse to pred petim ritopraskom!

1. Kateri obred Guybrush najteže prenaša?
b) grizljanje sušija
p) striženje nohtov
t) fino angleško čajanko
k) kupovanje šolnov z zaponko

2. Daleč najhudobnejši odtenek pri lovkah je:
r) oker
d) akvamarin
a) bordo
e) lila



3. Katere tri od naslednjih prebežniških grup so nastale z odrajžanjem LucasArtsovih sodelavcev na svoje po zatonu zlate dobe dogodivščin?
n) Telltale Games
j) White Birds Productions
t) Double Fine Productions
a) Autumn Moon

4. Kaj bi doletelo Klaymenovo snovno pojavnost v primeru ekstremnega praženja na soncu?
f) športna zagorelost
k) utekočinjenje
r) sončarica
t) jogurtovi obkladki

5. Ob novodobni 3D udejanjitvi katerih dveh pustolovskih starost je brizgalo največ žolča črnega?
e) Simon the Sorcerer
p) Monkey Island
b) Broken Sword
l) Leisure Suit Larry

Sponzor: *Društvo za priznanje odčepnika kot bolj uporabnega orodja od švicarskega noža*

Po dve vstopnici za Xpand fašejo:
Blaž Novak iz Murske Sobote, Sergej Velkavrh iz Ljubljane, Matej Gornik iz Ljubljane, Igor Šavs iz Tržiča, Maja Remic iz Ljubljane, Miha Homar iz Slovenske Bistrice, Dejan Gombač iz Obrovega, Aleš Rakovič iz Kranja, Dunja Močnik iz Novega mesta, Matija Alič iz Ljubljane, Damir Arh iz Jesenic, Matej Čretnik iz Celja, Luka Štokovič iz Ljubljane in Janez Gačnik iz Kopra.

Rešitev je bila RAZŠIR (xpand to pomeni).









Govnači, hajduki, pozor!

Prosimo vse hajduke, govnače in še prenekaterega mn3njalničarja, da na stranki poiščejo članek številka 776 – Kultura nepismenosti – in ga prečitajo tolikokrat, da bodo sposobni po internetu končno komunicirati v razumljivem jeziku, ki ni gorilščina ali najstniška spakedranščina. Teda smo zapisali, da je mulčad v splošnem nevzgojena in se ne zaveda lastne neomikanosti, zdaj pa bi nekatere mirne duše označili za govedo ter svinje bradavičarke. Oziraje na elektronsko pošto, ki jo dobivamo, in na nivo sporočanja na mn3njalu ne bi bilo slabo, če bi temo iz Jokerja 115 v kratkem zopet ponovili v reviji.

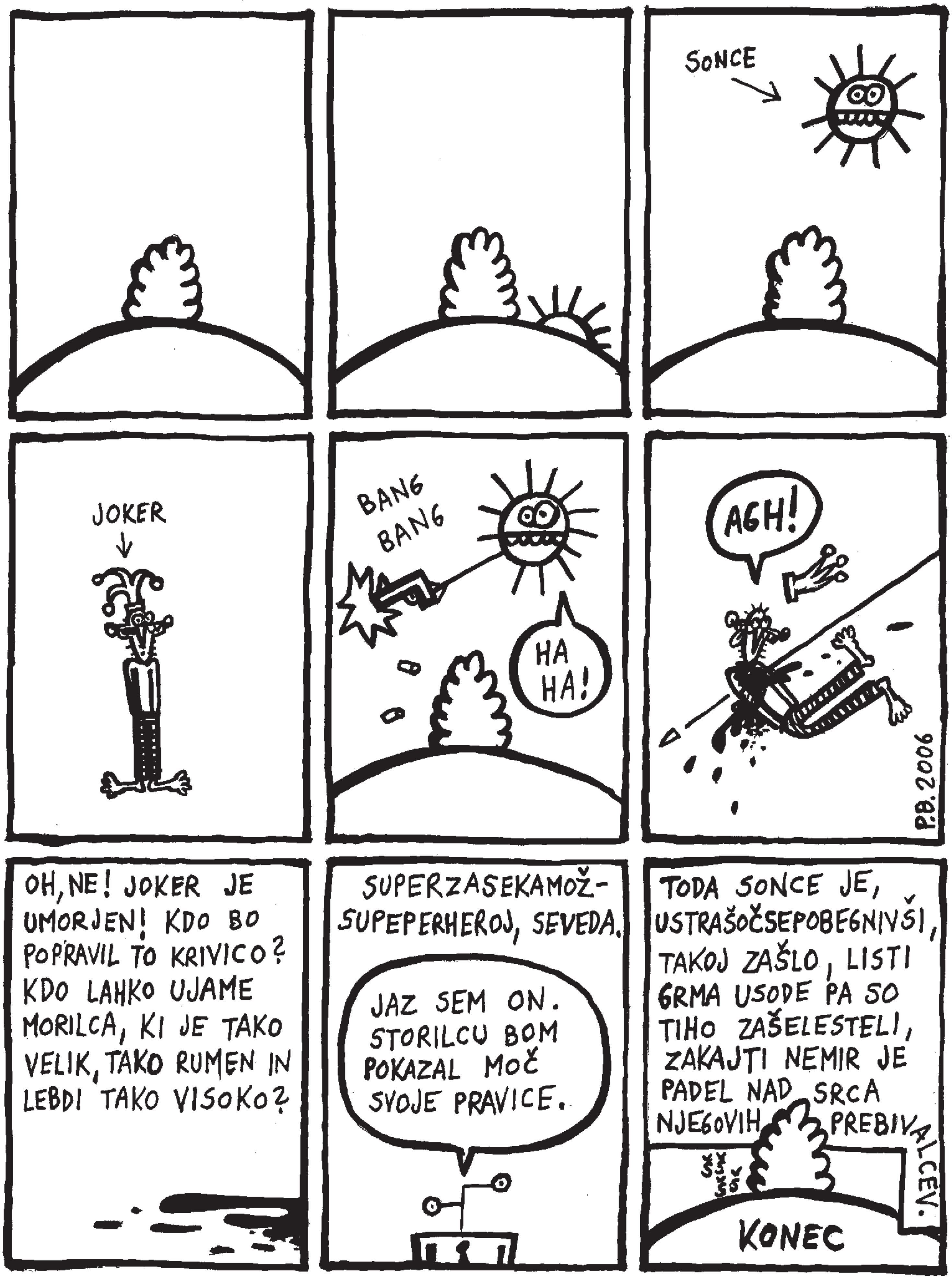
Februarski Joker iz leta 2003 se je otvoril s predogledom 68 prihajajočih špilov. 66 jih je izšlo, dva še čakamo. Duke Nukem Forever? Eh, že pred tremi leti in pol smo opustili upe, zato ga sploh nismo omenjali. Čakajoča naslova sta S.T.A.L.K.E.R., ki je v delu že več kot pet let, tedaj pa smo ga napovedali za poletje taistega leta, in Starcraft Ghost, Blizzardova prva igrica za konzolice. Situacija zdaj je taka, da je slednji na hladnem in ga bržda sploh nikoli ne bo, černobilsko panoramo pa bomo po zadnjih obljubah uzrli spomladi 2007. Sprašujemo se, od česa ukrajinski razvijalci živijo? Morda od mutiranih orjaških podgan?

V oznanilih smo prvič najavili – takrat še optimistično – Nokijin vstop na področje ročnega drkanja. Kakšno mnenje smo o ingejđu dobili še pred pričetkom prodaje, ko smo ga testirali na predstavitvi v Los Angelesu, pa je itak znano. Še dobro, da so bili Finci takrat nadvse samozavestni in so v kali zatrli vse naše kritike okoli glupega vstavljanja kartice z igro in neposrečenega načina pogovarjanja. Blblblbl! Kdo je bil pameten, a?

Igrovje tisti čas ni bilo najbolj številčno, zato smo opisali le prgišče njega. Unreal 2 je sicer dobil povprečno oceno 75, a je bil zaradi velikih obetov razočaranje. Malo bolje se je odrezal SimCity 4 (82). Mortal Kombat: Deadly Alliance za konzole je fasal 80, Sly Cooper, ki je krasil naslovnico, 84, Mario Party 4 pa tudi 84. Ostalo ni omembe vredno.

Vsekakor si pozornost zasluži osemstranski vedež o zgodovini formule 1 (stranka, članek 710), ki natančno popiše največji avtomobilstični šport od pričetkov pa do Šumaherjeve dobe. Vredno prečita! Železninski del se je tedaj bavil z zvočnimi karticami in zvočniki, prav tako pa smo objavili še zanimiv prispevek o tem, kako PC preurediti v multimedijski center dnevne sobe. Kakopak smo se, brez tega pač ne gre, dotaknili grafičnih kartic, in sicer v preizkusu novega vodila AGP 8x.




SONCE
JOKER
BANG
BANG
HA HA!
AGH!
P.B. 2006
OH, NE! JOKER JE UMORJEN! KDO BO POPRAVIL TO KRIVICO? KDO LAHKO UJAME MORILCA, KI JE TAKO VELIK, TAKO RUMEN IN LEBDI TAKO VISOKO?
SUPERZASEKAMOŽSUPEPERHEROJ, SEVEDA.
JAZ SEM ON. STORILCU BOM POKAZAL MOČ SVOJE PRAVICE.
TODA SONCE JE, USTRAŠOČSEPOBEGNIVŠI, TAKOJ ZAŠLO, LISTI GRMA USODE PA SO TIHO ZAŠELESTELI, ZAKAJTI NEMIR JE PADEL NAD SRCA NJEGOVIH PREBIVALCEV.
ŠŠŠŠ
KONEC


Mobizabava
Pošljite SMS GET KODA na številko 3333!
Primer:
GET C2292
pošljite na
3333
Barvna Ozadja
NALOŽITE SI BREZPLAČNO ZABAVNO VSEBINO NA VAŠ MOBILNIK!
C2292
C2293
C2294
C2295
C2296
C2297
C2298
C2299
GOD LOVES ME!
YOU MAKE MY HEART GO BOOM!
C2322
C2323
Marijuana
Smoking Chills
C2324
C2325
C2326
C2327
C2328
C2329
Ferrari
C2332
C2333
C2334
C2335
GRATIS
Melodije
DOMAČE:
SKUTER: MNOGO VSEGA C4282
SKUTER: GOR IN DOL C4283
NINA PUŠLAR: OBJEMI ME ZDAJ C4284
VILI RESNIK: REKA ŽELJA C4285
TURBO BOJS: TRUBA C4286
FREDI MILLER: DAJ PORINI C4287
PERO LOVŠIN: SLOVENIJA GRE NAPREJ C4288
GAMSI: KDOR NE SKAČE NI SLOVENC C4289
TUJE:
LORDI: HARD ROCK HALLELUJAH C4292
TOKIO HOTEL: DURCH DEN MONSUN C4293
SHAKIRA FEAT W. JEAN: HIPS DON'T LIE C4294
JUANES: ADIOS LE PIDO C4295
MADONNA: GET TOGETHER C4296
RIHANNA: SOS C4297
NE-YO: SO SICK C4298
LEE RYAN: REAL LOVE C4299
ROBBIE WILLIAMS: SIN SIN SIN C4322
Animirana Ozadja
C3262
C3263
C3264
C3265
I love you
C3266
C3268
C3267
XXX Premium
Vsebine primerne za starejše od 18 let
Pošljite SMS: XXX LONA na številko 6666 in si naložite 3 brezplačne erotične vsebine na vaš mobilnik!
3 VSEBINE GRATIS!
Primer:
XXX LONA
pošljite na
6666
VIDEO


THE FAST AND THE FURIOUS: TOKYO DRIFT
EXEDY
RACING CLUTCH
RAYS
Joker
TOYO


Wiii
Joker